MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト

July. 1992　No.74



平成4年7月1日発行(毎月1回1日発行)
第7巻第7号通巻第74号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

7

特別定価
550yen

徹底検証!連続技
四天王対戦
同キャラ対戦
一目でわかる弱肉強食
対戦 Pick Up
CPU対戦

DASH これで出しぬけ!!
ストII ダッシュ大攻略

君のレバーにカツをいれる!!
いくぜ!ぶっとび大攻略
ソニックウィングス
ニンジャコマンドー
魔法警備隊ガンホーキ
ラストリゾート
コズモギャング ザ ビデオ
ダークシールII　ウルフファング

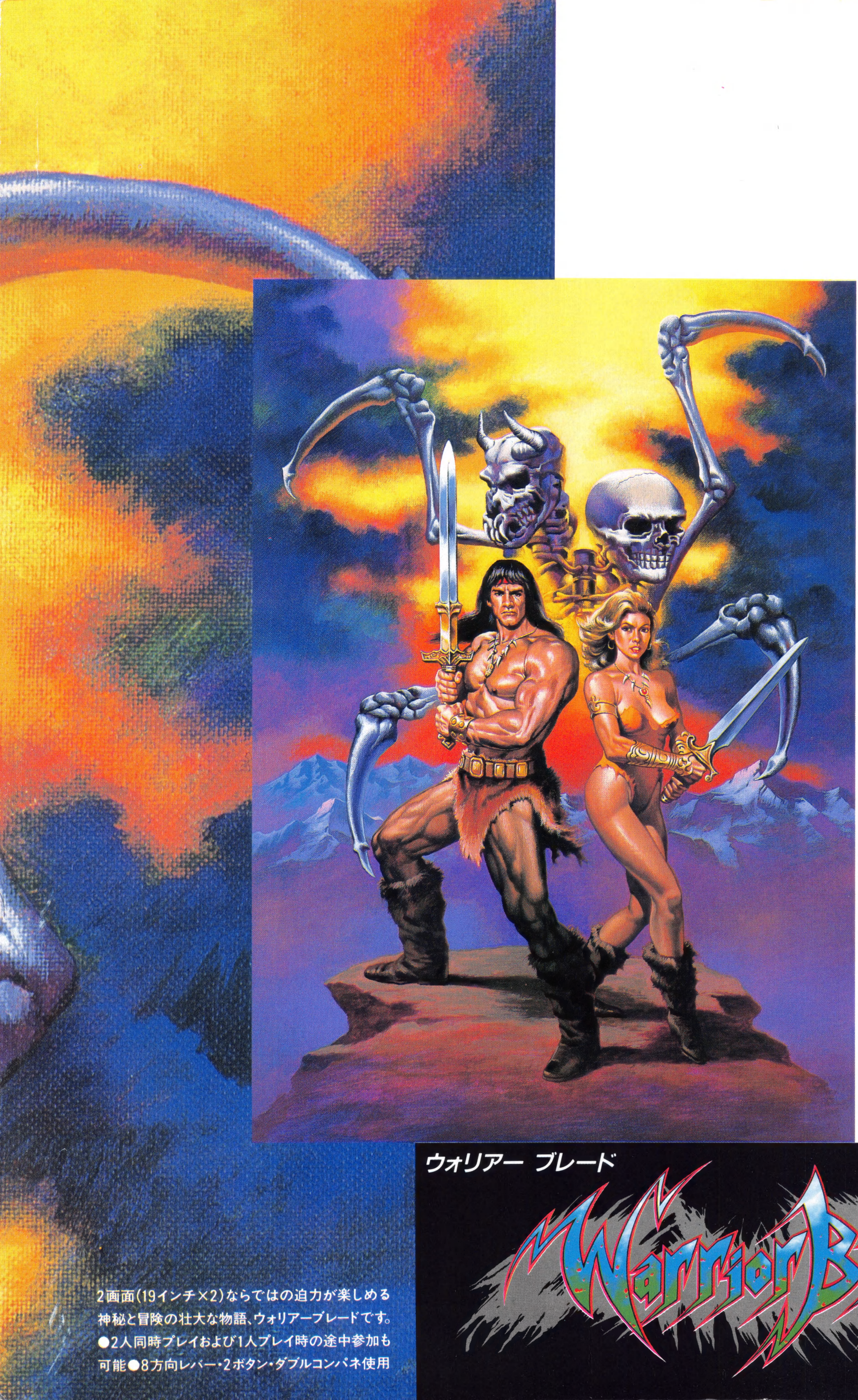
NEW GAME WASSHOI
達人王　セイブ・カップ・サッカー
G.I.ジョー
キング オブ ザ モンスターズ2

超・巨・新・連載コミック
餓狼伝説
―新たなる闘い―

特大付録
ビデオゲームVGM&ビデオのすべてがわかる
PERFECT II

やるぞ!!
ストII ダッシュ全国大会

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO



ウォリアー ブレード

Warrior Blade

2画面(19インチ×2)ならではの迫力が楽しめる
神秘と冒険の壮大な物語、ウォリアーブレードです。
●2人同時プレイおよび1人プレイ時の途中参加も
可能●8方向レバー・2ボタン・ダブルコンパネ使用


©TAITO CORP.1992
DEATH BLIZZARD
生命が百万個欲しいぜい。
ああ、運命の囁きが聞こえる。
「行け、さい果ての地へ。勇者の旅路を歩め」
さい果ての国、デポン。そこは
いまだ魔物どもが闊歩する、財宝と危険に満ちた
とんでもない場所なのだ。
「なんと因果な人生だ。生命がいくつあっても足りん」
だが、キミは行かねばならぬ。
行け、ラスタンとともに。そして、真の勇者になれ。
ああ、また、運命の囁きが聞こえる。
株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4888


4人同時プレイ可能
ボンバーマンワールド
BOMBER MAN WORLD™
急げ！バクダンとがドッカーンとだぜ！
近日発売!!
ボンバーマン第2弾
ボンバーマンが走る。爆弾を置く。
脳天を揺がす大バクハツ!!
あのボンバーマンがさらにパワーアップし、
より楽しくなって再登場!!
©1992 IREM CORP.
LICENSED FROM HUDSON SOFT.
魔法警備隊ガンホーキ™
ハイパワーの
ミラクルホーキで
魔物たちの大掃除!!
©1992 IREM CORP.
好評発売中
UNDERCOVER COPS™
次回登場
目を見はる戦慄のグラフィック！
力が法律の無法都市に展開する
究極のデス・バトル!!
複数同時プレイ、途中参加OK!!
©1992 IREM CORP.
Innovations in Recreational Electronic Media
生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。
irem
IREM CORPORATION
アイレム株式会社
本　　社（〒550）大阪市西区西本町1-11-9岡本興産ビル ☎(06) 535-1060(代表)
東京販売所（〒106）東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)3442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM



これで出しぬけ ストⅡダッシュ大攻略

勝つまで闘い、勝ちつづけるために闘う。四天王をはじめ全12人の対戦、コンピューター戦の神髄をここに凝縮。ストⅡダッシュ版新相性表も含め、全27ページにわたる闘い方のすべてがここにある。心して見よ！

昔使えたあの3段この4段、また使えるか

ストIIダッシュ版 連続技特集

まずはこれを把握しろ!対戦勝利者への近道だ!!

C.LAN

連続技…それは連続の技

ストIIには、連続技と呼ばれるものが存在した。これは、着地における技のリセットや、必殺技でのリセットを利用して考え出された技で、3段攻撃とも呼ばれている。

理論的に考えてみる。例えば、リュウ・ケンのめくり(跳び蹴り)アッパー昇龍拳。

まず最初に跳び蹴りを当てるのだが、当てる位置とタイミングが重要。

位置、敵の背中あたり。そして着地時に敵の反対側に密着しているくらいの位置でなくてはならない。こういう跳び蹴りの当て方をめくりと呼ぶ。なぜめくるかというと、技を当てると敵はのけぞってしまうため、正面からでは跳び蹴り+アッパーしか入らず、昇龍拳が空振りしてしまうからだ(キャラによっては入る)。



これがめくりだ。ダッシュでは全体的にめくりにくい。

タイミングは着地寸前が望ましい。結論からいうと、自分が着地した時点で敵がまだくらって悶絶している状態であればいいわけだ。打点が高いと、技を当ててから着地の間に敵が立ちなおってしまう。つまり、ガード、または攻撃が可能な状態になるためにアッパーは入らない。

そしてアッパー昇龍拳。これは必殺技の前の技がキャンセルされるという特性を活用し、アッパーのバックモーションをキャンセルして昇龍拳がすぐに出せるために行える2段攻撃だ

このように連続技とは、技と技のつなぎをできる限り小さくすることで可能になるのだ。

連続技は今…

ストIIダッシュにおいても当然連続技は健在で、いやむしろバリエーションが広がったといえよう。

ダッシュでは1Pで星が出ると、コンピュータも連続技を使用してくる。それらも含め、今回新しく用意された四天王の連続技なども紹介していこう。

リュウ

前回と変わったのは、小、中の昇龍拳、そして竜巻施風脚を当てると倒れてしまうという点だ。ジャブ昇龍を使うなら大で昇龍拳を打つ必要がある。

リュウの波動拳が速くなり、モーションが小さくなったため、大パンチアッパー大波動はほぼ全キャラに入るようになったので、星が出たらこれを使うのも強力だ。

やや難しいが、ジャンプ大パンチからフック(中パンチ)昇龍やフック竜巻を、キャラによって使い分けていくのがベストだ。

●**コンピュータは星が出たら…**

まず投げにくる。その場でジャブを2、3回空振りしておちょくってから投げることもある。

たまに見られるのがアッパー昇龍。空ジャンプしたら必ずこれがくる。でもほとんど投げだ。

E・本田

前回の連続技はすべて使える。跳び大パンチ+中張り手+百裂や、大パンチ立ち大蹴り(2段蹴り)など…。本田の連続技は攻撃力が絶大なので敵の体力を大量に奪える。恐ろしい。

●**コンピュータは星が出たら…**

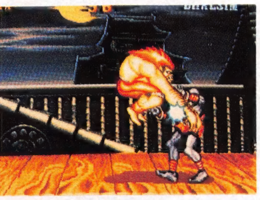
残念ながら投げとつかみ技しかないようだ。つかみの後は百裂で体力を削りにくることがある。本当は連続技が存在するかもしれない。

ブランカ

今回は電撃が連続技に使えるようになった。しかし地上で技を入れてからの電撃は間合いが開くため使えないので、大パンチ(中パンチ)電撃などの2段攻撃にしかならない。

有名な跳び大パンチ+立ち中パンチ+大足払いがやはり一番いいが、中パンチが電撃になりやすい。

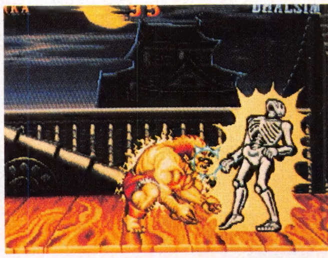
また、キャンセル技ではないが、密着状態からの中足払い+ローリングという無意味2段攻撃も可能なことがわかった。


バン!

●**コンピュータは星が出たら…**

ブランカは積極的に3段攻撃を狙いにくる。跳び大パンチ+立ち中パンチ+大足払いが多い。最後の大足払いがのびーるパンチのときもある。

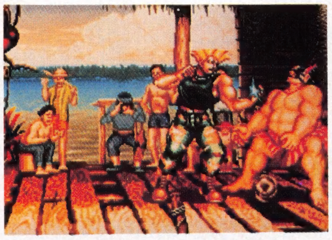
もちろんかみつきも多い。


ビビビ…よくある3段攻撃の失敗例。

ガイル

跳び大パンチ+しゃがみ中パンチ+サマーソルトなどの3段攻撃はもちろん入る。前回で使えた3段はほとんど使える。しゃがみ中パンチを立ちアッパーに変えたり、しゃがみ小+立ち中パンチにしたり、アレンジは前作同様できる(この2つはムズイけど)。

端で星を出したときに本田と春麗以外に使えた跳び大パンチ+立ちアッパー+大ソニック+裏拳の4段攻撃は入りにくくなっている。しかしソニックブームをからめた小、中攻撃の4段攻撃は可能。


跳びパンチアッパー…。

またダッシュでは大サマーが2発入ることを利用して、跳び大パンチ+大サマーなどの3段攻撃もできる。

●**コンピュータは星が出たら…**

投げがやはり多いが、跳び蹴り(大)+しゃがみ中パンチ+サマーソルトの3段攻撃もけっこう使ってくる。ガイルは攻撃力がわりと高めなのでくらうと痛い。


ソニッ…ガシッ!あれ?

ケン

一見リュウと同じようだがまったく違う。何と全キャラに対して正面から跳び大パチン+アッパー昇龍が入ってしまう。さらにバイソンなどは、昇龍を大で出すことで4段攻撃が入る。半分以上体力を減らせる。ケン相手にバイソンがピヨッたらズバリ負け。



大パンチ。

リュウ・ケンの対キャラ別強力連続攻撃　（「めくり」は除く）

	リュウの場合	ケンの場合
リュウ	ジャンプ大パンチしゃがみ中パンチ大竜巻	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳
E．本田	アッパー昇龍拳	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳
ブランカ	ジャンプ大パンチフック小昇龍拳	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳
ガイル	ジャンプ大パンチフック小昇龍拳	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳
ケン	ジャンプ大パンチしゃがみ中パンチ大竜巻	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳
春麗	アッパー昇龍拳	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳
ザンギエフ	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳
ダルシム	ジャンプ大パンチフック小昇龍拳	ジャンプ大パンチフック小昇龍拳
M．バイソン	ジャンプ大パンチフック小昇龍拳	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳
バルログ	ジャンプ大パンチフック大竜巻	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳
サガット	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳
ベガ	ジャンプ大パンチフック小昇龍拳	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳

アッパー…大パンチ、フック…中パンチ



昇龍拳と。はい一丁あがり。



アッパー。

他には竜巻が1発目の当たり方やキャラ(大きめのもの)によって連続で入るので竜巻も連続技に組み込める。しかし攻撃力は微々たるものなので実用度は低いかもしれない。

●コンピュータは星が出たら…

リュウと同じ。ただ投げの場合、地獄車をよく使う。

春麗

前と大きく変わったのは百裂キックが使えるようになったことだ。キックなどで跳び込んですぐに出すと小、小ならば必ず入る（もちろん技の打点は低くする）。

以前星から星へもっていけたのっかり4段では今回は再びピヨらないので（星から星自体なくなった）あまり使えない（のっかりの出ている時間も短いしね…）。

●コンピュータは星が出たら…

投げはもちろんくるが、跳び込み大パンチ＋中足払い＋元キックの3段攻撃もけっこう使う。さらに、最終の元キックの代わりに投げるという意表をついた攻撃もしてくる。

ザンギエフ

今まで使えたものはやはり入る。しかし、ボディープレス＋地獄突き2回大足払いを使う場合、地獄突きの攻撃力が少ないのでボディープレス＋立ち中パンチ＋大足払いのほうがよい。また素直にスクリューをかけるという手もあるが、間合いが離れてしまうので何らかの連続技を入れてからかけたほうがいいのは言うまでもない（対ザンギを除く）。

●コンピュータは星が出たら…

ほとんどスクリューでくるが、たまにボディープレス＋中足払い＋スクリューの連続技を使ってくる。これがくるとほぼ決着はついている。

ダルシム

今回ダルシムは大きく変わった。小、中の攻撃で敵が近くにいる場合の短いキックや手刀などをキャンセル技として用いられるようになったことだ。例えばヨガアッパー＋ヨガファイアーやスラストキック＋ヨガフレイムなどだ。しかしほとんどの敵に入らないので主に奇襲的な意味で使うことになるだろう。

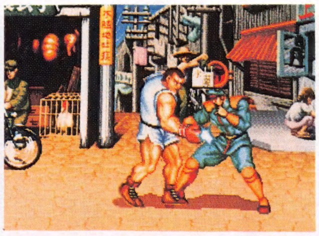
ドリルは打点調整がしやすいので連続技として使えるが、ドリルの後にスキができたためにかなり下のほうで当てなくてはいけない。

●コンピュータは星が出たら…

大パンチしか使わないようだ。間合いによって頭突きや投げにはなる。

バイソン

跳び大パンチ＋立ち中キック(しゃがみ中パンチ)＋ダッシュアッパーが使える。この場合注意するのは、立ち中キックからダッシュアッパーにかけては、リセット技ではないということ。ダッシュアッパーのタイミングが早すぎて失敗することがよくある。小パンチならリセットがかかる。



ここからのダッシュアッパーが出にくい。

●コンピュータは星が出たら…

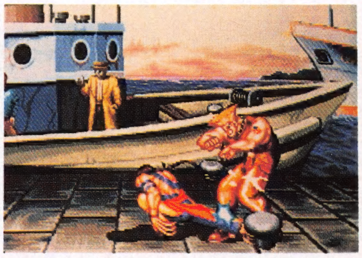
今説明した3段攻撃が必ずといっていいほどくる。

四天王はなぜかほとんど投げにこない。

バルログ

一番簡単なのがローリングクリスタルフラッシュだが、途中からガードされてしまうこともあるし、ラストの爪以外はほとんど減らないのであまり使えない。

3段攻撃は、跳び込み大キック＋中足払い＋しゃがみ中づめが入る。しかし中足払いからしゃがみ中づめへのつなぎが難しく、ガードされやすい。この3段で投げよりも若干体力を減らせる。



この状態でもう中パンチをやみくもに連射していること。

●コンピュータは星が出たら…

跳び蹴り＋しゃがみ中づめ2回の3段攻撃を使ってくるが、実際にやると最後のつめ1回がガードされることが多い（さきほどの中足払いの3段攻撃よりも）。きたね…、いや恐るべしコンピュータ。

サガット

サガットには4段攻撃や3段攻撃などがかなりある。

一番強力なのが、跳び蹴り＋小足払い＋タイガークラッシュの4段だ。注意するのは跳び蹴りの当てどころ。遠めで当てるとタイガークラッシュが1発しか入らない。



跳び蹴りのあと小足払い…。



タイガークラァァァッシュ!

他は、少し強引だが、跳び蹴り＋立ちジャブ＋しゃがみ小足＋アッパーカットの4段も一応できる。ジャブを1回にすれば3段だ。

サガットの攻撃でリセットがかけられるのは小のみだが、3つの必殺技すべてキャンセル技が使えるので組み合わせれば様々な連続技ができる。

●コンピュータは星が出たら…

主に3通りだ。立ち大キック(2段蹴り)、タイガークラッシュ、ジャブアッパーカットだが、この中でもジャブアッパーカットはあまりしてこない。

ベガ

コンピュータからわかった3段攻撃だが、跳び蹴り＋立ち中キック2回というのがある。だが非常に難しく、2回目の中キックはまずガードされる。1回目の中キックはしゃがみ中パンチのほうが入る。

減りも少ないので、投げやサイコアタックのほうがはるかにまし。

●コンピュータは星が出たら…

→この3段攻撃を使ってくる。よくできるよホント。



勝ちぬき其の一 （対戦編）

相手のスキを見つけたら、猛攻あるのみ！

バイソン

待ちは禁物。だがスキを見つけなければ勝利は見えない。少ないチャンスをものにすることが勝利への第1歩だ。

ZOOL.梅村

バイソンの間合いを覚えろ

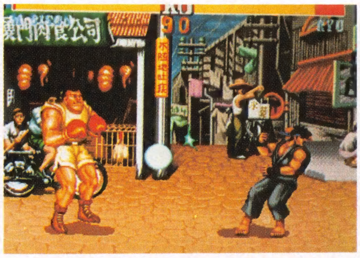
リーチが長いことを利用し、相手の間合いの外から足払いストレートを入れてやると、多大なプレッシャーをかけられること間違いなし。しかし、相手のすぐ外側なので合わせるのがすごく大変なのがつらいところ。慣れるしかない。

バイソンの攻撃の基本をあげてみると、飛び道具のあるものには、同時に大ストレートで相打ちにもっていったり、起きあがり昇龍拳のようなものを出させ、大パンチを入れたり、スキを見てダッシュパンチを入れたりする。

このように、相手の心理を先読みすることが必要なのだ。

これに加え、次のような技を組み込んでいくと、さらにより多くのダメージを与えることが可能になるぞ。

まずクリンチからのダッシュストレート。多少でもダメージを与えるほうがいいしね。



相打ち！やりすぎるとこっちが気絶するぞ！

ゲームスタート直後のダッシュストレート。不意打ちだが、あたれば大きいぞ。

気絶したときには、跳び大パンチから立ちボディーブローに、ダッシュ中ストレートの3段攻撃、猛裂な破壊力をもっているので、ガードされない限り、確実に入れられるようにしたい。

これらの攻撃方法をおりまぜ、各キャラクターに対応した攻め方をしていこうと思う。

VS ケン 波動拳を打ち返せ

追い込まれての波動拳の連打は、死を意味する。

そうさせないために、バイソンの間合いで、波動拳を、悪くても相打ちにし、前に出せないようにしたり、足払いのとどかないところから足払いストレートを入れ、ジリジリと攻めていくといいだろう。

接近戦になったら、奇襲攻撃をしつつ昇龍拳を待つようにする。これは慣れなきゃならないが、起きあがりなどのときによく昇龍が出るので、ちょっと待ってみるといい。

大技がでるのを読めるようになれると面白くなるぞ。



昇龍拳！フッとスカしてそーれ大パンチ！

VS リュウ 永遠のライバル

ややケンよりはやりやすい相手なのではないだろうか。

基本的にはケンと同じ。だが多少スキが大きいので、昇龍拳のあと、クリンチにいってみてもいい。

波動拳の相打ちも多少やりやすいかもしれない。近ければ、ガード後、ダッシュパンチで倒すことも可能だ。

しかし心理戦になるのは必至。昇龍拳をスカしていくのは当然のテクニックといえるだろう。



ガード後ダッシュで接近する。

VS 春麗 百裂を恐れず突進

接近戦になるとちょっとつらくなるのがこいつ。いかに距離をとりつつ闘うかだ。

ジャンプ系の攻撃は、とりあえずアッパー系の攻撃で対応し、近づかせないようにすれば大丈夫だが、出遅れは小キックの的なので反応を早くしよう。

もし接近戦になった場合、特に背中蹴りだが、跳んでくるのを読み、ダッシュ大パンチで下をすり抜け、クリンチにいくといいだろう。

ガンガン撃ち落としてやろう。



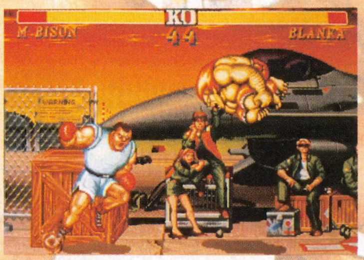
近くからのジャンプは、くぐってクリンチ。

VS ブランカ 電撃、ローリングなんのその

エレクトリックサンダー狂いだと困ってしまうが、総合的にはバイソンが上であろう。

跳んだらアッパーを基本に、待ちに徹することが一番。ローリングアタックをガード後にダッシュストレートでおとせるというのがきいているからだ。

危険なのは、追い込まれてのサンダースパーク。間合いがとれれば、ギリギリの位置からのしゃがみ大ストレートで倒せるが、近いとダメージ覚悟の大パンチにかけるしかない。間合いがとれればこっちのものだ。



ローリングアタックガード後のダッシュストレートは猛烈！

VS E・本田 自分のペースで試合も進めろ

相打ちだとこっちが有利なので、落ちついて試合をすすめよう。

百裂張り手を足払いストレートで返せたり、スーパー頭突きを立ち小パンチで落とせてしまう。

これらを身体になじませて、実戦で反応できるようになれば、かなり優位に試合をすすめられる。

バイソンのパンチがとどくかどうかという間合いでいけ

ばいいので、頭突きにも反応しやすい。追い込まれても、相打ちで距離をとりもどせる点も見逃せないぞ。



スーパー頭突きを出したら小パンチで！

とにかく近づけ！ VS ダルシム

接近戦を嫌うダルシムは手ごわいぞ。

そういう場合は、地味にのびてきた手、足を、大パンチなどで払いおとしてプレッシャーを与え、接近戦に追い込むようにする。



難しいが、プレッシャーを与えるにはこれが一番！のびてきたらパシッと1発！

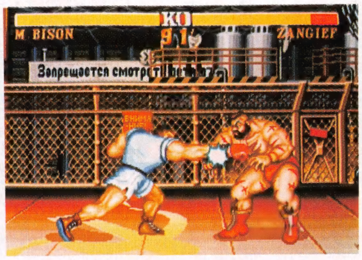
ヨガファイヤーを跳び越えるのは、足払いの的になりやすいので、ヨガフレイムのときに、大パンチで入るようにするといい。

ヨガスマッシュをくらった後のクリンチはやってみるべし。そのあとのダッシュストレートを忘れるな。

間合いをとって着実に VS ザンギエフ

怖いのはスクリューだけだが、間隔をとっていければこちらが優位になれる相手だ。

足払いのとどかない距離から、立ち大ストレートを打っていく。前進中も有効だが、特に後退しながらが使える。



間合いをとってストレート連打ちでもけっこういける。

ザンギエフは接近しないとどうにもならないので、そこを利用し、逃げると見せかけて踏み出しパンチを入れてやるのだ。不意打ちは気持ちいい。

あとはセオリーどおり、とんできたらアッパー系で、ザンギエフを圧倒しよう。

ソニックブームもなんのその VS ガイル

返し技が少なく、心理戦になるのがこの組み合わせだ。

ソニックブームは、大ストレートのギリギリの間合いで同時に出せれば相打ちになる。

大足払いをスカさせたあとのダッシュパンチは入る。



中足払いがひっこんだとき、ダッシュパンチを入れてみよう。

それらにダッシュパンチをやると見せかけのフェイントをして、サマーソルトキックを出させることができれば、いい線までいけるのだが、いかにサマーを打たせる状況に追い込めるかにかかっている。

一番の狙いめは、起きあがりサマーを打ってくるときだ。

待ちバイソンでいこう VS バイソン



両方気絶は必至！早く脱出し、攻撃へ！

バイソンの対戦もので一番面白い（バイソン使いにとって）のではないだろうか。

試合の進行は、大技をいかにくり出すかにかかっている。そのため両方が気絶することも多い。それに相打ちも多い。

案外、間合いをとって待ってみるといいかもしれない。

相手がしびれを切らし、ダッシュでくるのを待ち、それを足払いストレートで倒す。

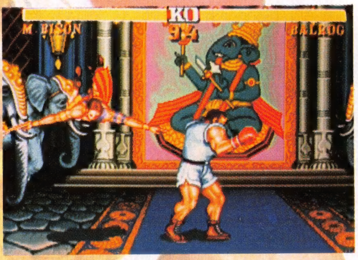
相手も待ちなら、小ダッシュでフェイントして前に出させて、奇襲攻撃をかけるのもいい。どうせ気絶するなら相手よりも大技でいこう。

地上戦なら無敵！空中戦で勝負！ VS バルログ

フライングバルセロナアタックをいかに落とすかが勝利への近道となる。

地上戦ではほぼ互角。しゃがみパンチを主体とし、近づかせないようにする。スライディングできたときは、クリンチするか、ガード後、ダッシュパンチを入れてやる。

さて空中戦だが、バルログが自分の左右のどちらに降りるかを即判断し、立ちストレートを入れられるかにかかる。遅いと投げられるので注意。早めにダッシュアッパーというのもいい手だ。



空中からの攻撃は落ちついてアッパーだ。

接近戦にもち込んで足払いだ！ VS サガット

接近戦にもっていけないと非常につらくなる。

歩く、ダッシュを利用し、とにかく接近する。跳び越えて接近するのは足払いの的になるので避けること。

短いダッシュでフェイントしたりして、タイガーアッパーカットを打たせてとんだところをバシーッと大パンチを入れるのがベスト。

近いところでタイガーショットを打たれたら、ガード後すぐダッシュパンチを入れてみるのもいい。距離があるとアッパーをくらうので気をつけること。



タイガーショットの下で待ち、ダッシュ！

アッパーで先手必勝だ！ VS ベガ

大技の多いベガは、長い技でなんとかしなければならない強敵である。

サイコ投げはめでくることが多いと思われる。ガード後のクリンチで逃れるかがポイント。その確率にかけるしかない。逃げパンチも可だが。

ダブルニープレスは、同時に立ちアッパーで封じられるが、間合いに気をつけることと、できるだけ早く出せるようにすれば、互角になるぞ。

スライディングをクリンチしたり、ガード後のダッシュパンチをおりまぜながら試合をおしすすめよう。



早めにアッパーは安全のためにもいい。



（対戦編）

スピードだけがとりえ!?

バルログ

**うまく使いこなさないと
ボロ負けの運命が待っている。
バルセロナアタックだけじゃあ勝てないぞ!!**

やまかわ悠理

基本中の基本!! バルセロナ&イズナ

バルログの特徴といえば機動力である。地上の移動速度とジャンプの素早さは全キャラーである。しかし、技の多彩さという点ではかなり劣っている。必殺技は数が多いが、基本的な技は逆に数が少ない。

つまり、攻撃パターンが限られてくるということである。

基本攻撃では、地上にいるときは爪（パンチ）とスライディング（大足払い）が中心になる。レバーをニュートラルにした中パンチは一応対空兵器になるが、攻撃判定が下に広いもの（リュウ、ケンのジャンプ大パンチ）には通用しない。また、自分の当たり判定が前にのびてしまうので、足払いで転ばされてしまうことが多い。

スライディングは、相手と接近しているときよりも中くらいの間合いで出したほうが使いやすい。接近しているとスライディングのあとのスキが大きいため反撃されるからだ。また、遠い間合いなら対空兵器としても使える。


遠い間合いでなら対空兵器として使えるスライディング。

ジャンプ攻撃は、どのボタンを押しても蹴りになる。小ほど長い時間蹴りが出ているが、出っぱなしでないので使いわける必要はあまりない。

中の攻撃がほどよく足が出ていて使いやすい。

必殺技関係では、バルセロナアタック&イズナドロップが攻撃の要となる。返し技を知らない相手には、これだけで勝ててしまうからだ。返し技を知っている相手でも、不意に出されると反応できない。バルログ使いにとっては必須の技だ。


画面の端に追いこまれたときはバルセロナチャンス!!

ローリングクリスタルフラッシュは、使い道さえ間違えなければ強力だ。使う場面は、相手の体力がほんのわずかしか残っていないときだ。ガードの上から体力を削れるので、ここ一番のときに使おう。ちなみに相手が壁ぎわにいるとき、1発でもいいからモロにヒットすると残りのすべての攻撃が入るようになっている。

スターダストドロップ（空中投げ）は同キャラ対戦でしか効果的に使えない。

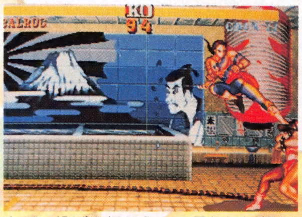
バック転は使う必要はまったくなし。せいぜい体力が0のときに相手の必殺技を起き上がりで返すくらいしか使い道がない。

また、爪が折れたときにはリーチが短くなる点も注意したい点である。

基本的な攻め方

バルセロナ&イズナを主体に攻めるか、跳び蹴りのラッシュから投げたりするかの2通りがある。バルセロナ関係は強力な返し技を持っているキャラには使いづらい。

跳び蹴りのラッシュは、対空兵器を持たないキャラに特に有効。跳び蹴りのあとは、中足払い、再び跳び蹴り、投げのいずれかを狙う。


さて、投げに行こうか、足払いに行こうか…。

爪を折られるとヤバい VSリュウ

いきなり強敵である。小足払いでシールドを張られると返し技を知らないとハマリ状態になってしまうが、立ち大パンチが見事に当たる。一応相打ちなのだが、大と小ではその威力が全然違う。ただし、爪を折られてしまうと通じなくなってしまう。爪は折られないよう注意したい。


大パンチで返すことを知らないとはまるぞ。

基本的な闘い方は波動拳を見切って跳び蹴りを当てたり、いきなり投げたりして奇襲をかけたりする。さらにしゃがみ中パンチを遠い位置から当ててもいい。ただし昇龍拳には注意。

相手の跳び大パンチに対する返し技は、遠い間合いからのスライディングのみ。近い間合いの場合はガードするしかない。

バルセロナ&イズナは、相手が画面の端にいるときはまず出せない。出しても昇龍拳のエジキと化すからだ。出すなら、画面中央にいるときだ。

とにかく、体力をリードされて爪がないときは詰んだも同然だ。

ためてないときにケリをつけろ!! VS E・本田

待ちに入られるときびしい相手。普通に跳び込むと小頭突きの的にされてしまう。

そこで、バルセロナ&イズナの出番である。空中を移動しているときに相手のためを解除させてイズナドロップを狙う。ただし、スーパー頭突き以外にも返し技はある（すべてのパンチ）ので、うまくまわりこんで投げたいところ。


三角跳びの最中。これでためは解除される。

また、スーパー頭突きのためがないときには、跳び蹴りからの投げなど、スピードで攻めまくる。

ちなみに、遠間からのスーパー頭突きを垂直ジャンプでかわして投げることもできる。

跳び蹴りでラッシュ!! VSブランカ

バルセロナ&イズナは、電撃、逃げ蹴り、大パンチなどで返され、ローリングアタックで逃げられてしまう。出すときは奇襲をかけないと、おちついて見られた場合は返されてしまう。

バルセロナ&イズナがほとんど使えないとなると、持ち前のスピードで攻めることになる。具体的には、相手を画面の端に追いこんで跳び蹴りの連打で攻めつつ、ときたま投げにいく。このときに垂直ジャンプや中足払いやジャンプして何も技を出さずに投げに行ったりなどの攻撃を織りまぜると効果的。ローリングアタックと電撃には要注意。


いけー!!ラッシュだ!!でも、ローリングアタックには注意せよ!!

待ちガイルは強敵!! VSガイル


なにもしないでひたすら待つガイル。そこまでして勝ちたいか!!

完全にしゃがんだまま待たれるときびしい。バルセロナを出しても、サマーソルトが待っているからだ。
待っているときにしゃがみ小パンチを連打しているようならスライディング、中足払いにはこちらも中足払いで相打ち、中足払いの戻りぎわにはスライディングが一方的に入る。
待ちガイルを崩すには、1回ためがなくなったときに一気に攻めこむのが大切。ただし、起き上がりサマーソルトには注意すること。
攻めガイルなら、待ちガイルより望みがある。一瞬のスキをついてバルセロナ&イズナを狙おう。

昇龍拳が怖い!! VSケン

リュウ以上に注意したいのが昇龍拳。特に小昇龍拳の連打や大昇龍拳。前者は投げに行こうとしても次に出す昇龍拳にぶち当たるし、大昇龍拳は中くらいの間合いでもヒットするからだ。


うう…。投げたいけど怖いよー。

攻め方もリュウと同じだが、波動拳のスキが大きい分波動拳を出してくれた場合は楽になるかもしれない。ただし、バルセロナ&イズナは大昇龍拳のためにまったく出せないと思っていいだろう。ただし、自分が画面の端なら効果はあるだろう。

バルセロナのパワーで押せ VS春麗

バルセロナ&イズナで攻めてよし、スピードで攻めてよしと、比較的楽な相手。
バルセロナ&イズナは、相手が空中にいるときはバルセロナ、地上にいるときはイズナで攻めるとよい。相手が空中にいるときは空中投げに注意すればよい。ただし、バルセロナの三角跳びに行くときに垂直ジャンプ小キックで落とされるのだけは注意。



春麗が飛んだら、イズナからバルセロナに狙いをチェンジ!!

地上戦では跳び蹴りブラッシュをかけて、ときおり投げに行く。このときにくぐり投げをされないように、ときおり垂直ジャンプからの跳び蹴りをまぜるとよい。

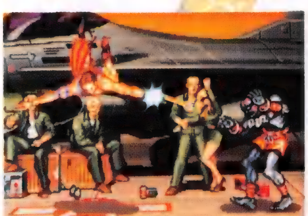
超地味な闘いだ VSザンギエフ

バルセロナ&イズナは頭突きとダブルラリアットで簡単に返されてしまう。ほとんど封印されたといってよい。せいぜい奇襲で使う程度である。
一番いい方法は、しゃがみ小・中パンチで近づけない方法。これは、やたらに出していると大足払いで転ばされるので、むやみに出さないほうがいい。もし相手が跳んできたら逃げ蹴り。そうして画面の端に追いつめられたらバルセロナで逃げる。
もし、大足払いで転ばされたらジャンプで逃げること。


足元が寒いけど、これが一番。跳び蹴りは危険だぞ。

カモと呼べるのはこいつだけ!? VSダルシム

全キャラ中一番相性のいい相手。とにかく、バルセロナ&イズナで押しまくる。逃げ蹴りや小・中パンチで返されるが、バルセロナアタックを早めに出すことで逆に返すことができる。もし逃げ蹴りに失敗したならイズナドロップを狙う。


のびた足にバルセロナアタック。唯一のカモ。

また、ローリングクリスタルフラッシュも有効。どこの位置でも、1発入れば残りの攻撃がすべて入るからだ。ただ、あまり遠い間合いで使おうとすると、スライディングであっさり返されてしまう。
くれぐれも、ヨガはめ、せっかんはめには注意すること。

バルセロナで押せ!! VS M・バイソン

地上戦ではどちらかというと不利なので、バルセロナ&イズナを中心にして攻める。狙い方は、バルセロナを出したあとに相手の背中に落ちるように空中制御すればよい。そうしないと、アッパーなどの返し技をあっさりくらってしまう。
地上戦では、しゃがみ小・中パンチが一番有効。跳び蹴りはアッパーで返されてしまう。


うまく背中に落ちるように制御しよう。

スターダストドロップ命!! VSバルログ

同キャラ対戦であるが、バルセロナ&イズナ&スターダストドロップの撃ち合いとなる。とにかく、先にバルセロナに行ったほうが先手を取れる。相手の出方に応じてバルセロナ&イズナを狙えるからだ。後手に回ってしまったほうは、相手がバルセロナ&イズナに来たところをスターダストドロップで切り返す。
どっちにしろ、スターダストドロップがうまくいくほうに勝ち目がある。



秘技、スターダストドロップ。同キャラ対戦ぐらいでしか使えない。

スピードでかきまわせ!! VSサガット

タイガーショットを見切って跳び蹴りを当てるのが基本。
バルセロナ&イズナは、バイソンと同じようにすれば、タイガーアッパーカットもイズナドロップをきめられるが、早めにアッパーを出されるとバルセロナと相打ちになったところでこちらのほうがかなり痛いので多用は禁物。



アッパーカットもイズナで落とせる。相手はビックリ!?

タイガーショットは、上ならスライディング、下なら跳び蹴りを当てて、ラッシュをかける。アッパーカットは跳び蹴りで封じることができる。また、相手が大足払いを空振りしたら投げに行ける。
くれぐれも、相手の跳び蹴りラッシュにはまらないように。

ペースを握ったほうが勝つ!! VSベガ

状況に応じてバルセロナ&イズナか跳び蹴りラッシュかを使い分ける。
バルセロナ&イズナは、三角跳びのとき相手の頭上を往復するようにしてサイコクラッシャーのためを解除させる。サイコを出されると、余裕で返されてしまうからだ。相手がジャンプパンチかキックで返してくるようならバルセロナを早めに出す。
相手が画面の端にいるときは跳び蹴りラッシュが有効。ただ、サイコで返してきたりくぐり投げをしてきたりするので、垂直ジャンプをまぜるのを忘れないように。
サイコはめには、くれぐれも注意すること。


サイコだけに注意すればベガもカモ!?



（対戦編）

ムエタイ技で世界を制すのだ!!

サガット

三たび奴は戻って来た。世界一の星を再びその手でつかむために、新たな技をひっさげて!!

DON

リュウ・ケンの時代はもはや昔の話。今一番イカス奴だ!!

ストⅡダッシュが発売されて、全日本30万人といわれるサガット党のみんなはどうしてるかな?なに?リュウを使ってる?いかん、いかんなそんなことでは、サガットを使って勝ってこそ真のファイター、そうは思わんか?

そんなわけでサガットである。そこの君もキャラ選択に悩むヒマがあったらサガットを使うべし!!軟派な中国娘では味わえない硬派な闘いが君を呼んでいる。

実は地味なファイター、サガットはこう闘うべし!!

ストⅡでのサガットは、とにかくタイガーショットを見切って攻めないと即タイガーアッパー、というように必殺技についてはかなり強力、とプレイヤーは感じていたと思うが、いざ自分で使ってみると…とにかく使いづらい!!波動昇龍拳のようにアッパーを出そうにも、タイミングがつかめず相打ちになりやすい。これは昇龍拳と違って出始めに無敵時間がないからだ。ただし、それでも必殺技、たとえ相打ちでも相手に与えるダメージは相当なものだ。決して使えない技ではない。どちらかといえば、地上にいる相手に当てていく技として考えて、使いわけていこう。

では、相手が跳んできたらどうするか。主な対空兵器として挙げられるのが、足の長さを利用したハイキック。そして跳び蹴りだろう。新技のタイガークラッシュも使える。

そのほか、しゃがみ大パンチや、着地ぎわに少し下がって足払いで転ばせることも可能だ。



とにかく大飛び蹴りが強いぞ!!

この技だけは覚えろ!!
―必殺技編―

その1　小キックアッパー

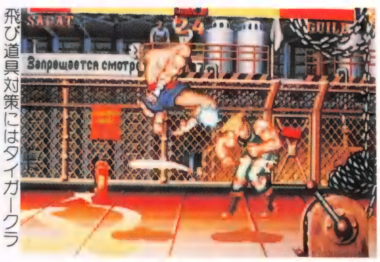
この技は密着状態においてアッパー昇龍拳のような感じで小キック（パンチ可）のあとすばやくコマンドを入力すると、小キックが途中でキャンセルされてアッパーカットとなるわけだ。一応気絶時技。

その2　サガット4段

この技も気絶時技。斜め跳び蹴り→小足払い→タイガークラッシュという必殺の4段攻撃だ。タイガークラッシュが2回当たるのでかなり強力だが、出し方が非常にムズい。足払いをすると同時に、レバーを一気に斜め上まで入れなければグランドタイガーになってしまうので注意。

その3　タイガー投げ

サガットの投げの間合いの狭さをカバーするための技。ミドルレンジからタイガークラッシュで一気に相手に近づき、相手が防御したら投げ、投げようとしたら再びタイガークラッシュを出す。相手がびびる技の1つだ。



飛び道具対策にはタイガークラッシュが有効。



投げも弱そうだがそこそこに使えるぞ。

波動拳を恐れるな
VS リュウ

リュウに対しては、スタート時か、それより少し離れた間合いで闘い、主に波動拳を跳び越しての大キックで攻める。この戦法はとても有効で、波動拳を見てから跳び込んでも楽に跳び蹴りを当てることができる。波動拳を連打してくる相手には、ガンガン決めていこう。

また絶妙のタイミングでならタイガークラッシュで波動拳を出した瞬間を狙うことも可能だ。相手に跳び込まれたら立ち大キックか逃げキックで返すこと。アッパーは撃ち落とされるぞ。



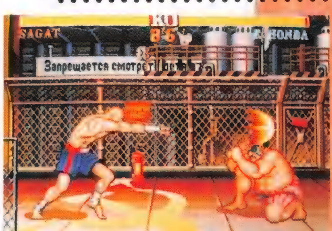
もう少し遠くから当てたほうがいい。



タイガークラッシュをいきなり出すのも手。

やられる前にやるしかない
VS E・本田

スーパー頭突きには逃げ大キックが有効。相手が前進してきたら、いきなりタイガークラッシュもいいが、くらい投げやさば折りで返される可能性もある。弱下タイガーも使えない。苦戦を覚悟しよう。

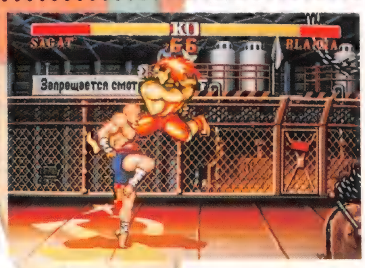


下タイガーはスーパー頭突きがコワイので上タイガー中心でせめよう。

タイガーアッパーで勝負をかけろ
VS ブランカ

かなり手ごわい。跳び蹴りだけで押されるのもイヤだし、ローリングもいきなり出されると返しにくい。相手に飛び道具がないことに付け込んで、無理に攻め込んで来たところに大のタイガーアッパー。これを早めに出す。相打ちになったとしても、相手に与えるダメージのほうが多いので、こわがらずに使っていこう。

なお、跳び小キック、中キックはしゃがまれると全く当たらないので注意すること（垂直ジャンプからなら当たる）。



ギリギリまで引きつけて大キックかタイガーアッパーだ。

四天王の強さを見せつけろ
VS ガイル

一応組みやすい相手の1人。早いグランドタイガーショットをメインに攻めよう。

ソニックブームを連発する相手や待ちガイルなら、タイガークラッシュでどんどん跳び込んでいこう。足払いには大足払いを当てれば相打ちになる（相手のほうがダメージをうける）。跳び込まれたら、

DASH!!

これで出しぬけ!! ストIIダッシュ大攻略

アッパーを出すふりをして早めに蹴りを誘ってくらい投げするのもいいが、連続攻撃に注意すること。

大昇龍に気をつけろ VSケン

基本的にはVSリュウ戦と同じ要領で闘う。大の昇龍拳が少し怖いが、波動拳を跳び越す時かなり遠めから跳び込み、足を出さずに昇龍拳を空振りさせるのも手だ。毎回毎回大昇龍拳って相手はそういないしね。

必ずぶちのめしてやる VS春麗

サガットの天敵。中キックで跳び込まれるとほとんど返せないうえに、タイガーアッパーはふんづけられる、近距離でのスピニングバードキックも返しづらい、とサガットに有利な点がほとんどない。また百裂キックも非常に怖く、今のところ、くらい投げや起きあがりアッパーなどしか有効な手はない。



一応引きつけてのアッパーが有効だが、対応できなかったらくらって投げも有効。

反撃のスキを与えるな VSダルシム

うかつにタイガーショットを撃つとドリルアタックで突っこまれる。とにかく距離をあまりはなさずに、跳び蹴りでガンガン攻めよう。小キックや中キックを使うのがやりやすい。スライディングでくぐられたら投げを狙ってもいい。とにかく相手をこっちのペースに引きこめ!!



どんどんとびこみまくれ!!リュウ・ケンでやるより楽だ。

間合いをとって慎重に VSザンギエフ

遅いグランドタイガーショットを撃って、跳び込ませる。そこを跳び蹴りで落とす。この戦法はかなり有効だろう。また、立ち大キックや、少し下がって足払いも入る。

立ち中キックは、意外に有効で、牽制に使える。ただし、あまり多用すると立ちスクリューのえじきになる。

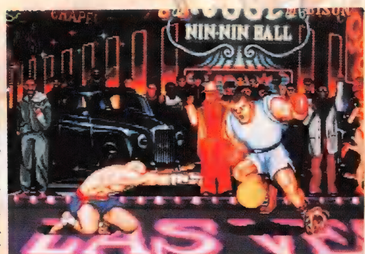
上タイガーショットもうまく使って相手を封じこめろ! たとえ転ばされてスクリューはめにきても、起き上がりタイガーアッパーが完璧なら、相手の大足払いにぶち当てることができる。



この中キックで敵を近づけないこと。

タイガーショットで押しまくれ VSバイソン

とにかくタイガーショットで押していく。下タイガーからジャンプしてきたら、大足払いで返す。タイガークラッシュで撃ち落とす方法も有効だ。速い上タイガーや遅い下タイガーをまぜれば、相手はなかなか攻めてこられないハズだ。またタイガークラッシュからの投げもどんどん狙おう。アッパーカットはあまり使わないほうがいい。空振りするとダッシュストレートのえじきだからね。



上タイガーは後のダッシュストレートが恐い。

速さに翻弄されるな VSバルログ

動きが速く、かなり苦しめられるだろう。しかし対策はある。バルセロナアタックばかり使ってくる相手なら引きつけてタイガーアッパー。相打ちになっても、相手の体力がかなり削れるので使える。また、イズナドロップにきていれば直撃させることも可能。

爪ばかり出してくる相手には、タイガーアッパーを当てよう。ローリングクリスタルフラッシュなら、垂直ジャンプ大キックなどで返す。

相手の動きが速いので、うかつに跳び込むと、下がって爪や大キックをくらう。大足払いを空振りしようものなら投げられてしまう。注意が必要だ。



ダメージはバルログのほうが大きい。

最後は心理戦 VSサガット

とにかく読み合いになる。上タイガーを撃ってはいけないのは当然だが（下タイガーで返される）下タイガーもむやみに撃たないこと。タイガークラッシュの撃ち合いになることもあるが、1発当たるぐらいの間合いならくらい投げを狙うのもいいだろう。詳しくは同キャラ対戦の項参照。



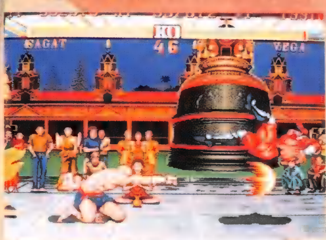
タイガークラッシュを有効に使うことが大切。

サイコはめを返していけ VSベガ

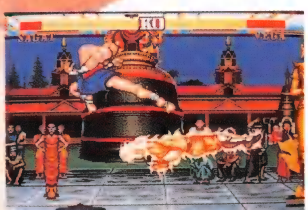
ダブルニープレスに注意。この攻撃はくらい投げしにくいし、ベガ自体投げが強いのでタイガークラッシュもあまり使えない。一応サイコクラッシャーは逃げ蹴りで返せるし、タイガーアッパーでも常に返すことができる。

緊急追加・無敵のアッパーカット

このように跳び蹴りに弱いはずのサガットだが、原稿を書いた後にタイガーアッパーカットの出した瞬間が無敵であることがわかった。ブランカ・春麗にも強くなり実は最強か!?次号を待て。



下タイガーはダブルニープレスでかわされることも。



サイコクラッシャーは蹴り返せるぞ。



（対戦編）

サイコパワー全開

ベガ

悪の帝王ベガ。サイコはめで世界を絶望の淵に立たせろ!

石井ぜんじ

世界を闇につつめ

悪の帝王、ベガ。悪の帝王たるもの、弱者には徹底的に容赦なく、正義の味方および主人公には弱いもの。

ベガは、まさに悪の帝王にふさわしい。悪のはめ技サイコ投げで相手をはめ殺し、悪の連続攻撃ダブルニープレスで相手を気絶させ、ヘッドプレスで翻弄する。

しかし、いったん守りに回ると弱い弱い。跳び込まれたらスキだらけ。パーフェクト負けも少なくないだろう。

ベガを帝王にするか道化者にするかは、ひとえに君の悪のパワーにかかっているのだ。

悪のはめ技 サイコ投げ

対戦相手に最も嫌われる技だが、ベガを使うからには容赦してはいけない。

まずサイコクラッシャーを出し、相手のちょうど裏側に落ちるよう、間合いによって大、中、小のサイコを使い分ける。そしてボタン連打で投げる。画面の端に行ったらほんの少し間合いをあけ、小のサイコではめる。これを繰り返す。投げ返しは、本来互角のはずなのだが、なぜかほとんどベガのほうが投げ勝つ。



相手を端に追いこみ、小のサイコクラッシャーだ。

なぜベガのほうが投げ勝つのか。いろいろ調べた結果、実は相手は投げではなく、中パンチや大パンチが出てしまっていることが判明した。

つまり、相手のガードが解けた後まだベガは空中で降りかけなのだ。だから投げにならず、中や大パンチが出た瞬間に投げられてしまっているのだ。

一応、ボタン連打でなく、ベガが着地してからボタンを押せば互角の投げ合いとなる。ただし、タイミングが難しいのでベガが有利なことは変わりないだろう。



なんで投げ返せないんだよ～、相手の悲鳴が聞こえるようだ。

相手を倒した後の攻め方のバリエーション

ため時間が欲しいので、ダブルニープレスで攻めたいときは相手の頭上から垂直の大キックを落とし、さらに立ち大パンチ・しゃがみ中キックなどを織りまぜる。起き上がり技が強力でない敵には十分いける。



後ろへ回る大キック。この後大パンチ、中足払いなどが待っている。



起き上がりに通過しているように大のサイコクラッシャーを出す。

また、相手が後ろに回るようにジャンプ大キックで跳び込み、立ち中キック・しゃがみ中キックで攻めてもいい。早めにサイコを出し、逆ガードにしないといけないようにするのも陰険な方法で効果的だ。

悪の連続攻撃ダブルニープレス&悪の飛翔技ヘッドプレス

ダブルニープレスは、突然出せば相手が見切れる速さではない。とりあえずガードさせて、そのまま投げや中足払いを当てよう。

ヘッドプレスは、波動拳やソニックブームの直後にそのスキをついてかく乱するのに有効だ。対空兵器を持たないキャラには、踏みつけから相手の裏側に降りつつ大パンチを狙うのがいいだろう。

相手に跳びこまれた場合の逃げ方・返し方

ベガはいったん受けに回ると弱い。対空兵器がほとんどないからだ。

一応、しゃがみ大パンチでリュウ・ケンの跳び蹴りなどは返せるが、パンチだと返せないことが多い。立ち小パンチも、早めに蹴りを出されるとだめ。

最も有効なのは、斜めに相手に向かってジャンプした瞬間に大パンチを出す方法。これがやりにくい相手には、くぐり投げやくぐりつつくらってくらい投げをするしかない。

他は大サイコで逃げるくらいだが、結局攻めこまれる前に倒すのが一番いい。

今までは、接近されたときのことを前提にしていたが、少し離れていれば跳んできてもサイコクラッシャーで撃墜できる。



毒手をツラにたたきこめ!

正義を滅ぼせ! VSリュウ・ケン

悪の帝王は、正義の味方には弱い。波動拳で押されても、跳びこまれてもつらい。

基本的は、サイコから投げやダブルニープレスから攻めるが、昇龍拳があるのであまり連続して単調に攻めてはいけない。立ち中キックや中足払いも含めて波動拳を封じ

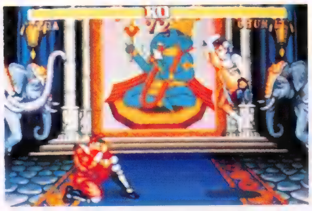


踏んだら素直に逃げよう。

ることも必要だ。
起き上がりを狙うなら大のサイコクラッシャーを貫通させておくこと。竜巻旋風脚は大のしゃがみパンチで問題なく返せる。
波動拳で押されたら、ヘッドプレスで頭をふんづけて逃げてしまおう。リュウ・ケンには踏んだ後逃げたほうが無難。

はめて、はめて、はめまくれ！ VS春麗

やっぱりサイコはめを狙う。必殺技主体にガンガン攻めこんでバキバキにしよう。
起き上がりには、間合いにより後ろに回るように跳び蹴りから中キックで攻めてもいい。
ただし、春麗には小・中キックで跳び込まれるとかなり返しにくい。遅いサイコクラッシャーで返せるようにしよう。足の壁、すべてをはね返す垂直ジャンプの小・中キックにも注意。


春麗にこいつを出されたら、着地を狙うしかない。

悪の力でジャパンバッシング VS E・本田

サイコで勝負。他のザコと同じように、必殺技で倒してしまおう。
しかし、本田の速いスーパー頭突きもけっこう強い。でも、立ち小パンチで落とせる。小頭突きの用意をしているところにサイコを出したり、もつれて突然の百裂張り手などに当たらなければ大丈夫だろう。

片足1本で十分だぜ VSザンギエフ

意外な強敵。こいつには、攻めてはだめ。ダブルラリアットで全て返されるし、ダブルニープレスはスクリューのえじきだからだ。


ダブルラリアット強し。サイコもなんのその。


立ち大キックで陰険に胸板をうつ。

ここはひとつ陰険に、立ち中・大キックをメインに近づけないようにしつつためて、ジャンプしてきたらジャンプ大パンチではたき落とそう。

恐るべし、野性の力 VSブランカ

攻められたらヤバい。ジャンプでガンガン来られたら、ジャンプ大パンチで先に当てるのがいいだろう。斜め上にレバーを入れて、上がりぎわに悪の毒手で獣の皮膚を切りさくのだ。他には、サイコで逃げるか（当てようとしちゃだめ）くらい投げをするしかない。
ローリングアタックはいったんガードしてダブルニープレスをぶち当てればいい。サイコ投げになんとしてももちこもう。



ダブルニープレスでローリング封じ。

深追いは禁物 VSガイル

サイコ投げをサマーソルトキックで返されるのでいやな相手。でも、ソニックブームはヘッドプレスで攻められるし、ダブルニープレスはなかなか見切れないし、相手にとってはもっといやなはず。
サマーソルトをくらって、倒れたところを跳び込まれたりしなければかなりいける。
起き上がりは絶対攻めちゃだめ。

スキをついて、入り込め VSダルシム

ダルシムにだってサイコ投げは通用する。ヨガファイヤーを撃ってきたらヘッドプレスで中に入りこむ。
特にダブルニープレスは、ダルシムの手足の上を行くので、近寄るのにとても有効だ。


手に当たらない悲惨さ。ダルあわれ。

サイコはめの練習台 VSバイソン

最もサイコはめのやりやすい相手。スキあらばサイコを放ち、サイコ投げで終わり。相手が倒れたら、垂直ジャンプキックから攻めてもいいだろう。ダッシュ攻撃は中足払いで防ごう。

速さに負けるな！ VSバルログ

ガンガン上から攻められるとかなりイヤなもの。ツメでサイコの出した瞬間を狙われることもある。


フライングバルセロナは意外にイヤな攻撃。

いったん離れてからサイコや、ダブルニープレスから攻めるのがコツ。フライングバルセロナはできればサイコで逃げる。たまらない場合はジャンプ大パンチ・キックで迎え撃とう。

しょせんNo.2は1番になれないのだ VSサガット

相手はダブルニープレスをいやがるので、ダブルニープレスでガンガンいこう。読まれてタイガーアッパーカットをくらわないように。
跳び蹴りで押されたら、くぐるようにしてくらい投げを狙いにいこう。
グランドタイガーショットはサイコで、タイガーショットはスライディングをうまく使う。やはりベガ有利だ。


ダブルニープレスが最もイヤな攻撃だ。

至上最強の対戦？ VSベガ

うかつに跳ぶとサイコで撃墜されるし、サイコ投げは互角。ダブルニープレスと、ヘッドプレスを効果的に使い、サイコは大サイコで貫通させてしまう。
スタート直後は、大キックなどで必殺技が撃墜されるのを忘れずに。いかに相手のスキをつくかの勝負だ。



掘りぬき　其の二　同キャラ対戦

これが本物の同キャラ対戦だ!

リュウVSリュウ&ケンVSケン

YOU.A

ストⅡではほぼ同じ能力のキャラだったリュウ&ケン。ダッシュになって主に必殺技で違いができ、リュウvs.リュウ、ケンvs.ケンの同キャラ対戦もできるようになった。リュウもケンもそれぞれ別々にパワーアップしているため、ストⅡのリュウvs.ケン対決の定石は通用しなくなっているものも多い。攻め方を考えていく前に、主にどのような点がストⅡから変わり、実際の対戦にどう影響が出るのか、ざっと見ていくことにしよう。

必殺技について

●波動拳

大波動拳がより速くなり、リュウに限っては波動拳が出るまでのモーションが短くなった。これにより鳥カゴ（端に追い詰めての波動拳連打）が相当脱出されにくくなった。



鳥カゴの脱出は前よりはるかに難しくなった。

●竜巻旋風脚

リュウの竜巻がかなり強い。上昇中、下降中が無敵なのが大きい。威力もかなり増した。

ケンの竜巻は威力こそ落ちたが、着地までの時間が短くなった分、相手を幻惑しやすくなった。



リュウの竜巻は相当強い。威力も昇龍拳並みに強い。

●昇龍拳

地上でも敵を転ばせられるようになったのが最大の進歩。

ケンの昇龍拳はスキが小さく、反撃されにくくなったのでかなり多用できる。



地上で当たっても転ぶようになった小昇龍拳。反撃は怖くない。

必殺技以外でも変わった点は多いが、対戦に大きく影響することといえば、起き上がり昇龍拳が出やすくなったことが挙げられる。起き上がる瞬間に跳び蹴りを体に当てていても、ダッシュでは簡単に昇龍拳で返されてしまう。昇龍拳は、ストⅡでは倒れているときの足の方向に向けてレバーを入力していたが、ダッシュでは足の方向に関係なく、相手のいる側に入力するように変わった。間違えないようにしよう。



ダッシュでの跳び込みはギャンブルだ。

個々の技に関することでは、ジャブ系の技（立ちジャブ、しゃがみジャブ、小足払い）の威力がかなり下がり、ピヨらせにくくもなった。ダッシュでは全体的に星やヒヨコが出にくくなっており、小足払いなどでピヨるケースはかなり減ったといえる。



強くなったケンのジャンプ大パンチ。他キャラとの対戦ではなくてはならない技に…。

また、ケンの斜めジャンプ大パンチが異常なほど強くなり、返し技を食らいにくくなったことも注目すべて点だ。主として他キャラとの対戦で多用することになる。

以上の点を踏まえて対戦を考えていこう。まずはリュウvs.リュウ戦、ケンvs.ケン戦共通の攻め方からだ。

相手の動きを読みつつ攻撃する

リュウ&ケン同キャラ対決では、やはり波動拳の絡んだ読み合いが大きな要素を占める。波動拳を連発してくる相手には跳び込んで連続攻撃を狙えばいいし、逆にあまり撃たずに跳び込みを待っている相手には、こちらから波動拳を連発してミスを誘えばよい。

相手のクセを知り、常にその狙いを考えながら、個々の相手に最も適した攻撃法を心がけよう。

大足払いの間合いを見切る

前作同様、近距離間合いでは足払い合戦必至となる。いかに相手の大足払いの空振りを誘うかが勝負だ。誘うときは立った状態で待つこと。



立っていると足元の判定が小さくなり、足払いを空振りさせやすくなる。

近い間合いで相手が大足払いを空振りしたら、1歩前に出て大足払いで転ばせるか、さらに近寄って投げを狙う。こちらの空振りを待ち、フェイントばかりの相手には、十分に踏み込んで大足払い。逆に、踏み込んでくる相手には、先読みして早めに大・中足払いを出そう。

足払い合戦は一種の心理戦でもあるが、今、足払いを出したら届くか届かないか、瞬時に判断できる力が要求される。相手の動きに惑わされず、正確に見切れるよう目を養おう。

起き上がりの攻め方・返し方

ストⅡでは起き上がりざまに跳び蹴りで突っ込んだが、ダッシュでの跳び込みは大パンチが返されにくく、タイミングも取りやすい。

ただし、ダッシュでは起き上がり昇龍拳が出やすくなっているので、それが完璧な相手に正面から跳び込んでも、まず返されてしまう。跳び込んで攻めるかどうかは相手によって変えるようにしよう。

ここで1つポイントがある。それは「めくり」で跳び込む場合だ。めくりは起き上がりの直前にプレイヤーの左右の位置が交代するため、敵のいる側に向けてレバー入力が必要なダッシュの昇龍拳は、普通と同じ感覚で出そうとすると失敗することが多いのだ。

起き上がり昇龍拳が出ない原因は、相手が右から跳んでめくって来たとすると、レバーを右→下→右下の右下に入れたときには、相手はすでに自分の左側に来ているためと考えられる。とすれば、対策はこうだ。相手が自分より右側にいるうちに右下に入れてしまい、ボタンをやや遅めに

押せばいい。小昇龍拳ならば、レバー入力後、かなりの時間ボタン入力を受けつけているから安心して出そう。



めくりを起き上がり昇龍拳で返すにはコツがいる。

起き上がり昇龍拳を完璧にしておく

相手からの跳び込みを防ぐためには、こちらも起き上がり昇龍拳を完璧にしておかなければならない。

起き上がり昇龍拳を出すコツは、起き上がる直前までにレバーを右→下→右下と入れておき（右下でしっかり止めておくこと）、起き上がる瞬間に合わせて小パンチボタンを押すとよい。昇龍拳はボタンを離したときにも出ることを考えると、パンチボタンはなるべく短く、一瞬だけ押すのが合理的だ。そうすれば、もし押すタイミングが早過ぎても、離すタイミングが起き上がりの瞬間に合っていれば昇龍拳は出るからだ。

とにかく体が覚えるまで練習し、いざというときに確実に出せるようにしておこう。

鳥カゴにして攻める

大波動拳がより速くなったため、相手を鳥カゴにしたときの優位性が強くなった。緩急の波動拳を駆使し、脱出しにくいように攻めたてよう。

相手が波動拳をガードしたら、すぐに次の波動拳を撃つのが基本。特に、小波動拳の直後に大波動拳を撃つと、垂直ジャンプしようとしても当たってしまうというトラップは、受ける立場になったときのためにも覚えておこう。

足払い波動拳を活用する

しゃがんだ状態で大キックボタンを押し、相手に大足払いが当たる前に、すばやく波動拳のコマンドを入力すると、大足払いのあとにすぐ波動拳が出る。この足払い波動拳はストⅡから変わっていない。2つの技を続けてガードさせ、主に相手を端に追い詰めるときなどに効果を発揮する。



しゃがんで大キックを押し、すぐ波動拳のコマンドを入力する。



大足払いの振りのモーションが消え、いきなり波動拳が出る。

ほかの使い方としては、起き上がりに小足払いを1～2発ガードさせ、その後に投げに行くと見せかけて中足払い波動拳を撃つと、相手が投げ返しに来た場合には中足払いと波動拳が連続で決まるというパターンもある。

リュウVSリュウ戦での心得

パワーアップした竜巻が意外なところで使える。上昇中の無敵の時間を利用して波動拳をかわし、硬直時間中に当てて転ばせるというパターンが決まりやすい。

比較的近距離で波動拳の撃ち合いになったとき、相手が大波動拳を撃ったら、自分に当たる直前まで引きつけて大竜巻を出す。すると、上昇中

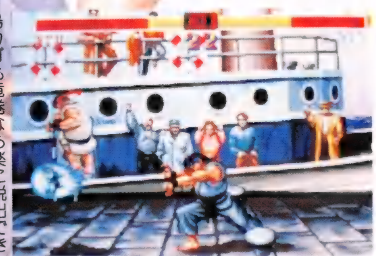


波動拳が当たる直前まで引きつけて大竜巻を出す。上昇中に波動拳をかわして逆襲に転じる。

に波動拳をすり抜けて直接攻撃できる。ダメージも昇龍拳並みに大きく、実用的な技だ。

このケース以外では、起き上がりに重なるように波動拳を撃たれたときに、起き上がり竜巻で逆襲するといった方法や、鳥カゴを脱出する手段として、大波動拳を読んで竜巻で返すというものもある。

また、比較的近距離から出した大竜巻をしゃがんでよけ



鳥カゴも竜巻なら楽に脱出できる。

た場合、竜巻が通り過ぎたあとに波動拳を撃ちたくなるものだ。そこで、竜巻の着地後、すかさずもう1度竜巻を出すと、波動拳を出そうとしたところに命中するというトラップも使える。

竜巻を昇龍拳で返すときは、立って竜巻を1回ガードし、その間にレバーを入力すると出しやすい。しゃがんだ状態からいきなり昇龍拳を出すのは、一瞬立ち上がったときに竜巻を食らう危険性があるため避けたほうがいいだろう。しゃがみジャブを空振りし、その間にレバーを入力する方法もある。

波動拳の先読みの難しいリュウ同士の対戦は、跳び込むタイミングと並び、竜巻の使い方が問われる闘いになるだろう。

ケンVSケン戦での心得

リュウvs.リュウ戦のカギが竜巻だとすると、ケンvs.ケン戦のカギは昇龍拳といえるはずだ。リュウの昇龍拳は空振りまたはガードされたとき、投げられるなどの大きなリスクがあるが、ケンのは着地時のスキが小さいため、反撃を食らいにくい。相手の足払いなどを狙って昇龍拳でガンガン攻めよう。

具体的な狙い方は、起き上がりに小足払いをガードさせてから、相手が投げや足払いに来たところに昇龍拳を出すといった感じだ。



相手が足払いを出そうとしたところに昇龍拳。読み合いだ。

波動拳や足払いの打ち合いでも、大昇龍拳で相手を転ばすことは可能だが、空振りしたときに逆にアッパー昇龍拳を食らう危険性があるので、不用意に出すのは厳禁だ。波動拳に大昇龍拳を合わせるのは、あらかじめ波動拳を待ってレバーを右→下→右下と入力しておき、その直後に相手が撃ったのを確認したら、大パンチボタンを押すという感じにしよう。波動拳が出てから昇龍拳を入力したのではなかなか間に合わないだろう。



波動拳に大昇龍拳を当てるなら、レバー入力後にボタンで待ち伏せする要領で。

3段攻撃をマスターする

リュウ・ケンそれぞれ必殺技がパワーアップしているため、相手をピヨらせたときにも、前作より破壊力のある攻撃が決まるようになった。

リュウvs.リュウ戦では、ジャンプ大パンチしゃがみ中パンチ大竜巻旋風脚が有効。ただし、めくる余裕のあるときは、めくり（大跳び蹴り）アッパー小昇龍拳が強力だ。

ケンvs.ケン戦では、ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳が正面から決まる。めくりフ



超破壊力のケンの3段攻撃。半分以上減る。これくらい残っていても終わり。

ック（中パンチ）大昇龍拳で計4発入るときもあるが、これは最後の昇龍拳が当たらないこともあるので、避けたほうがいいだろう。



オレは赤きサイクロン 赤いヤツが本物か?

ザンギエフVSザンギエフ

石井ぜんじ

ザンギエフ同キャラ対決は足払いあり、跳び込みあり、フェイントを駆使した立ちスクリューありと異様に熱い闘いとなる。この3種類の攻めをバランスよく使い分け、ザンギ王を目指そう。

ジャンプで跳び込む攻め方

跳び込みは、読まれるとあっさり返されるが意表をつけばかなり有効だ。足払いに相手の神経が集中しているときに勝負をかけて跳び込む。

跳び込む技は、ボディプレスかジャンプ大パンチだ。比較的近くからだと、ボディプレスはとても返しにくい。ジャンプした瞬間にすぐボディプレスを出してしまおう。

ちょっと離れていたら大パンチで跳び込んでもいい。しかし、反応されてダブルラリアットで返されやすい。もし当たったら、もちろん着地でスクリューを狙おう。



至近距離からのボディプレスで先手を取ろう。

地上での攻防

地上では足払いの出し合いが勝負となる。フェイントをかけ間合いをとり合い、スキあらば立ちスクリューを狙う。

立ちスクリューをあまり意識しすぎると、簡単にころがされてしまう。まずは足払いで転がすつもりで闘おう。

立ち中キックからすぐ大足払いなどのフェイントを駆使しよう。相手の大足払いが空振りしたら、すぐ足払いを出せば転ばせることができる。足払いをすかして立ちスクリューはかなり難しいので、足払いのほうが確実だ。

立ちスクリューは、一瞬相手が立ち止まったときに使う。特に、こちらが一瞬しゃがんで大足払いにいくと見せかけ、相手がガードしたら立ちスクリューというパターンが有効だ。

足払い勝負をしているときも、いきなりジャンプされることは注意しておこう。



ダブルラリアットは今回とても速く出る。ザンギ昇龍拳だ。

ジャンプで跳び込んだ場合の返し技

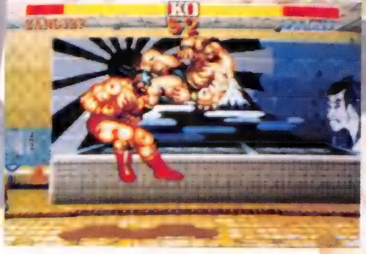
ザンギエフがジャンプしてきたとき、撃ち落とす対空兵器はなんといってもダブルラリアットだ。今回のダブルラリアットは、しゃがんでいても起き上がりでも一瞬にして出る。

そこで、相手がジャンプしてきたら、とっさに出るように日ごろから心がけよう。いざというときに出るかどうかが生死を分ける。

ただし、ダブルラリアットにも弱点がある。中心部が弱いのだ。頭の真上にパンチが当たったりすることがある。そこで、ダブルラリアットを出したらすぐ逃げるようにすること。

その他、立ち大キックでも返せるが、ダブルラリアットほどの確実性はない。むしろ、立ち中キック、大キックでジャンプした瞬間をたたき落とすほうが使える。これは、相手がジャンプしそうなときに立ち中キックを出しておいて、相手がジャンプすると勝手に当たるというものだ。

相手がジャンプしそうだとヤマを張っていれば頭突きも十分狙える。1発で星が出てしまうことがよくあるのでぜひ狙おう。決まれば跳び蹴りからしゃがみジャブ2発＋大足払いの4段攻撃をお見舞いしよう。



頭突きを1発当てればあっという間に逆転。



立ち中キックはフェイント＋ジャンプ封じに使える。

相手が倒れているときのたたみこみ方

ザンギエフ同士では完全なはめ技がなく、スクリューははめはスクリュー返しをくらうことがある。そこで、いろいろな工夫が必要だ。

最もはめやすいのが、ボディプレスから小足払いのスクリュー。相手が全部ガードしてくれるとスクリュー返しをくらいにくい。小足払いをガードせずに回されると五分五分になる。

他のはめは意表をつかないとはまりにくい。大足払いとみせかけて、立ち小キックスクリューくらいしか確率の高いものはないだろう。しかしこれも読まれると返される。

どちらかといえば、立ち小キック大足払いのように、フェイントで大足払いを出しておいて転ばせるほうがいいだろう。

相手が倒れているときは、相手の起き上がりスクリューがとても強い。間合いの中に歩いて入るなら、必ず大足払いを出そう。大足払いが出ていれば相手が先に転ぶ。

大足払いを相手が警戒してきたら、今度はしゃがんでフェイントをかけ、一瞬歩いて立ちスクリューをかける。この方法はとても有効なのでぜひマスターしたい。このあたりの攻防がザンギエフ対決ならではの熱い闘いだ。



一瞬のうちに歩いてスクリュー。最高に気持ちいい瞬間だ。



大足払いを警戒させてガードさせる。しゃがんでフェイントだ。



ムエタイの王者は
世界を制覇する

サガットVS サガット

KAL

落ち着いて闘え!! サガットVS.サガット

まずはサガットの特徴だが、
①足が遅い。
②投げの間合いがせまい。
③背が高い。
④タイガーアッパーカットは無敵ではない。

以上のことから言えることとして、対戦において、サガットは歩いて敵に近づく、ということはあまりない、ということ。跳び蹴りがかなり強いので、敵の攻撃を読んで跳び蹴りで近づく、という戦法が基本になるだろう。また、タイガークラッシュ（高速跳び膝蹴り）も対空兵器として（というより、跳んできた敵を迎撃する感じで）使えるうえ、一気に敵の目の前まで移動したりするのにも使える。

次に投げの間合いのせまさだが、相当密着していないとダメ、と覚えておこう。つまり、自分から投げにいく場合には、他のキャラのようにはいかないので、工夫する必要がある。具体的には、タイガークラッシュで近づいていきなり投げる、といった具合だ。

一見、強力な対空兵器のように見えるタイガーアッパーカット。実はこれは対地攻撃用だ。横方向に判定が長いせいか（おそらく出すときに前にせり出すからだろう）、中間距離で不用意に技を出そうとしている相手の出鼻をくじくのに使える。対空兵器として使う場合は、早めにだすようにしよう。相打ちでも与えるダメージは大きいので、コマンド入力の時間があったら出したほうがいいかもしれない。

返し技を完璧に

前の部分で簡単な攻め方などを説明したが、対戦において最も重要な（同キャラ対戦ならなおさら）〝返し技〟の説明をまじえつつ、実際に対戦の解説をしていこう。

まず立ち合い。最初にどう動くかがやはり重要。ここで迂闊にタイガーショット（もちろんグランドタイガー。サガット対決で上タイガーは厳禁！）を出そうとして、逆にタイガーアッパーカットをくらってしまうような事態は避けること。

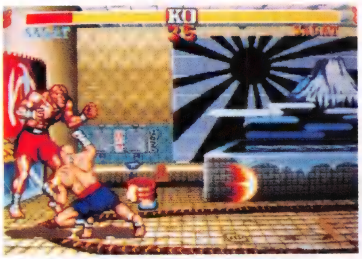


相打ちでも、アッパーカットは痛い。

少し前進して大足払いや、1テンポ遅らせて大跳び蹴りで突っ込む、といった方法が考えられる。だがここで注意しておきたいことに、サガットは背の高さの割に痩せている、という事実がある。要するに大足払いをスカるな、ということだ。

大足払いのかわりに、小足払いからのキャンセル技でタイガーショットを撃つのもいい戦法だ。ちなみにサガットは小の技でのみ、キャンセル技が可能。例えば小足払い大タイガーアッパーカットなど。

では、大足払いを空振りした時にはどうするか。この場合、大抵の相手はタイガーショットを当てようとしてくる



いきなりのアッパーカットは怖い。

ので、それを見越して大跳び蹴りで跳び込むか、タイガークラッシュで突っ込んで、タイガーを撃った直後で動けない相手にアッパーカットを見舞おう。この場合、相当近くでない限り、投げに行くのはやめて、やはりアッパーカットや大足払いなどの確実な道を選ぼう。

ラッシュ&フェイント

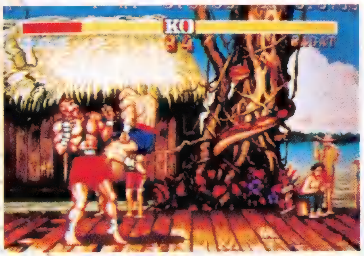
1回相手を転ばしたら、主に2通りの攻め方ができる。

1つは、タイガーショットでじりじりと攻める方法。もう1つは、ラッシュにもっていく方法。タイガーショットで攻める場合には、アッパーカットの届かない距離で、なおかつ跳び込まれないようにフェイントをまじえるのも忘れないこと。むしろタイガーショットを撃つ数は少なめでいい。ラッシュにいく場合は、起き上がりアッパーカットとの相打ちに注意すること。



タイガークラッシャーや跳び蹴りに注意。

さてそのラッシュだが、起き上りを狙って小蹴りで跳び込み、すぐに立ち小キック（2段蹴り）、その後アッパーカットを出したり、相手がアッパーカットをガードするとにらんで投げに行く、などの戦法があるが、バリエーションは豊富で、大蹴りで入ってしゃがみ小パンチ→アッパーカットや、小足払い→タイガークラッシュなどさまざま。これ



連続技が決まると、ゲージ半分は失う。

らの連続技を知っている相手になら、跳び込んだ後いきなり投げ、などの手も使える。

それでは跳び込まれた場合はどうするか。相手が遠間からタイガークラッシュで来た場合や、跳び蹴りを引きつけて出そうとしている場合には、こちらもタイガークラッシュでむかえ撃つ。



引きつけすぎてもダメ。

中間の間合いで跳ばれたなら、すぐに立ち大キック（ハイキック）を出せば撃墜できることも多い。突然「ふっ」としゃがんで大パンチを出すと効果的でもある。

他に跳び込み蹴りや逃げ蹴りも十分に使える。



ハイキック。結構使える。



跳び蹴りが強い。

基本に忠実な攻め方

今回はパーッと見てきたが、サガット対決は跳び蹴りとタイガークラッシュの使い方がポイントになるので、これらを基本に攻め、守りのパターンを作っていこう。

意外と立ち大パンチが対空兵器として使えるぞ。

出しぬき 其の二



制空権奪回!!
SONIC WINGS
ソニックウィングス
TM
正体不明の忍者パイロット
緋炎
人気爆発!アイドルin自衛隊
真尾まお
湾岸帰りのソニックファイター
ブラスター・キートン
家族、親友、そして祖国のために!
キース・ビショップ
空飛ぶ筋肉大魔王
コウフル・ザ・バイキング
脅威の自動戦闘システム
ティーピィA-10
●8方向2ボタン。2人同時プレイ可能。●F-14、F-15、AV-8、FSX等、8種の戦闘機&パイロットが選択可能。●超ド迫力の特殊兵器!●アイテムで4段階のパワーアップ。●ステージは全部で8つ。●選んだ機体により変化するマルチエンディング等。●これが新方式ウォー・シューティングだ。
天空の貴公子
ヴィリアム・シド・ブライド
第二次大戦のエース
リヴァー・N・ホワイト卿
©VIDEO SYSTEM 1992.



Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION ©VIDEO SYSTEM 1991.
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
Foca
フジテレビ OFFICIAL
世界初! 公式F-1GPシミュレーション
多人数同時プレイOK!
F-1 GRAND PRIX
君のレーシングスピリットが試される!
TEAM SELECT
通信機能搭載!
★夢・ファンタスティックプレイ★
SYSTEM
VIDEO SYSTEM
ビデオシステム株式会社 /〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358代 FAX.075(723)0368

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST

7 No.74 July 1992



正道会館の闘神拳王・佐竹雅昭がゲ屋を急襲!! 魔王やまから危うーし。ストⅡ対戦に破れた佐竹は、怒りの中段突きあわや爆発か。と、そのとき、ワルキューレのフィギアと同人誌がその視界に入ったのである。一気に顔がほころび、「僕、こういうの好きなんですわ」。意外や拳王佐竹のマニア魂がやまかわを救ったのであった…。

DASH これで出しぬけ!!
ストⅡダッシュ大攻略

都合により今月号はパズル、ゲーム懸賞論文第3席、コンティニューブリバリは休載いたしました。ご了承ください。

広告掲載ページご案内
ゲーメスト7月号

表紙「ストリートファイターⅡダッシュ」イラスト藤原ひさし 表紙写真（G.I.ジョー）

出しぬき　其の三

弱肉強食ダイヤグラム

（各キャラの相性はどうなったか?ポイント制でわかりやすくまとめてみたぞ!!）

石井ぜんじ

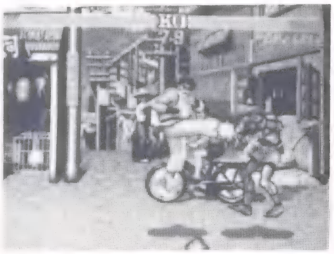
第1回相性表は、何といってもまだ発売して半月足らずでの作成。読者にこの記事が届くのはもう梅雨どきだろうが、この原稿はまだ4月中のものだ。そこで、相性は今後変わることも予想し、あまり極端につけてはいない。

まあ、1回目の相性表を見つつ各キャラの進化を感じるのもオツなものだろう。前置きが長くなったが、第1回の相性表をじっくり見ていこう。

各キャラの格差は縮まる

全体的に見ると、各キャラの格差は縮まったと思う。中にはつらい組み合わせもあるが、それぞれ長所はある。

それでは、どのキャラが強いかというと、何とストⅡでは対戦を盛り上げるだけのキャラだったブランカ、リュウ・ケンが異常なまでにパワーUP。開発サイドの思い入れが爆発か!?　さわやか攻撃派が頂点を争っている。



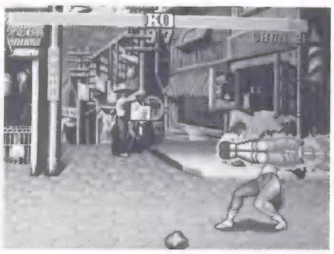
リュウ・ケンが強い強い。ダルなんてへのかっぱ(死語)。

やっぱりまだ強いのはガイル。強敵は増えたものの、相変わらず守りは硬い。

その次には、四天王の一番手として悪の帝王ベガが登場。強さとおもしろさを兼ね備えたキャラだ。



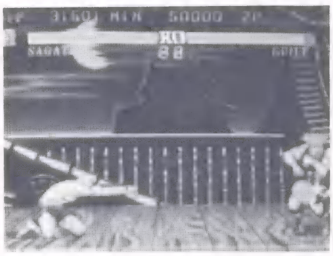
待ちガイルはやっぱり始末に負えない。



ベガが実は最強かも。サイコ投げは強過ぎる。

大幅に強くなったキャラにE・本田も挙げられる。大のスーパー頭突きだけでこんなにも強くなった。

四天王のサガット、バルログは中間の位置に甘んじている。しかし、サガットはリュウ・ケンに強いし、バルログは全キャラに対して安定して戦える。



サガットはリュウ・ケン、ガイルに強いのが魅力。

春麗はストⅡに比べ相対的に弱くなったが、決定的に弱い相手はいない。うまく使えばかなりいける。

さて、ここからは下位グループになってしまう。ザンギエフはやっぱりつらい。しかし、つらいほうが面白いという人は少なくないだろう。



ザンギエフは結局玄人好みのキャラ。

あまりに弱くなってしまったのはダルシム。各キャラがヨガ対策を研究したらしく、もうだめだ!という感じ。しかし、これから逆襲が始まるかもしれない。

ダルシム、ザンギエフが特殊なのに比べ、安定して弱いのがバイソン。でも、ものは



バイソンで対戦大会優勝したらすごい。

ストⅡダッシュキャラクター相性表

	ブランカ	リュウ	ケン	ガイル	ベガ	サガット	E・本田	バルログ	春麗	ザンギエフ	ダルシム	M・バイソン		合計
ブランカ	＼	5	5	5	6	7	6	6	6	7	6	4		63
リュウ	5	＼	5	6	6	4	6	6	6	4	6	6		60
ケン	5	5	＼	5	6	4	6	6	6	4	6	6		59
ガイル	5	4	5	＼	5	4	7	6	6	7	4	7		60
ベガ	4	4	4	5	＼	6	6	6	6	6	6	6		59
サガット	3	6	6	6	4	＼	4	4	4	6	6	6		55
E・本田	4	4	4	3	4	6	＼	6	5	7	6	6		55
バルログ	4	4	4	4	4	6	4	＼	5	6	6	6		53
春麗	4	4	4	4	4	6	5	5	＼	5	6	5		52
ザンギエフ	3	6	6	3	4	4	3	4	5	＼	4	5		47
ダルシム	4	4	4	6	4	4	4	4	4	6	＼	6		50
M・バイソン	6	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	＼		47

考えようで、プレイヤーの実力が上回っていれば、かなりいけるということなのかもしれない。ファイナルブローは永遠に不発か？

さて、次はストIIと比べ、ダッシュのストII8人衆の力関係がどう変わったか、組み合わせ別にくわしく見ていくことにしよう。

ダルシム VS リュウ・ケン

竜巻旋風脚がどちらも進化し、ちょっと油断するとダルシムはすぐ近くに入れられてしまう。特にリュウの竜巻は、ヨガファイヤーのときに出されるとくらって倒れてしまう。


ジャンプ大パンチは大スライディングで返すしかない。

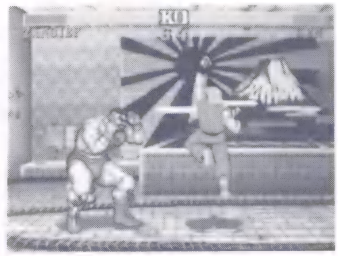
ダルシムとしては、竜巻とジャンプ大パンチは逃げ大パンチで返すしかないが、これはとても不利になったことを意味する。

お互い少し慣れてくれば、ダルシムはリュウ・ケンになかなか勝てなくなるだろう。

リュウ・ケン VS ザンギエフ

ザンギエフのボディプレスがめりこんでいようと、大足払いが出ていようと、起き上がり昇龍拳でほとんど返せるようになった。しかもザンギエフは倒れてしまう。

しかし一方、波動拳がダブルラリアット歩きによってほとんど無力化されてしまった。そのため、お互いに読み合い、攻め合いになる。


昇龍拳の空振りを誘うんだザンギエフ！

大足払いが出ているのに昇龍拳が出るのはいやだが、すかして足払いという手もある。ザンギエフが少し有利になったか。

ブランカ VS リュウ・ケン

リュウ、ケンがかなりパワーUPしたが、ブランカも大きく成長した。

今まで、リュウ・ケンはブランカに近づかれると何もできなかったが、大パンチで跳び込めるようになった。ブランカはのび～るパンチで落とせないので、立ち中パンチを早めに出すか、垂直ジャンプのキックで落とさないといけない。

しかし、波動拳の後の足払いがジャンプ大パンチで当てられてしまうため、リュウ・ケンもつらくなった。ブランカは、竜巻とジャンプパンチを防ぐため、少し距離をとると有利な展開になる。


リュウ・ケンの大パンチつえ～。

ダルシム VS E・本田

大のスーパー頭突きが速くなったため、ダルシムが見切れず、くらうことが多くなってしまった。しかも、くらうと倒れてしまう。スライディングでくぐろうとしても、本田は空中を通り過ぎてしまい、ストIIのように投げられない。

空中戦でも、ジャンプ大パンチが強くなったので、本田に攻めこまれやすくなった。

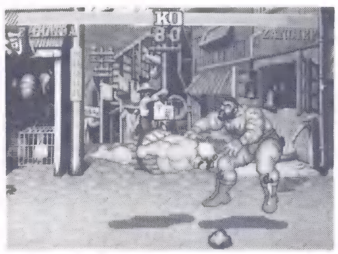

空中でタイミングが悪いと、大きな手ではたかれる。

ダルシムは一気に不利になったが、最後まで近づけないことも不可能ではない。腕次第か。

ザンギエフ VS E・本田

百裂張り手を大足払いで返すことができるようになったのは大きい。しかし、逆に大のスーパー頭突きがダブルラリアットで返しにくくなってしまった。

一応しゃがみジャブ連打で返せることがあるが、大のスーパー頭突きはとても見切れる速さじゃないので、ザンギエフの不利は否めない。

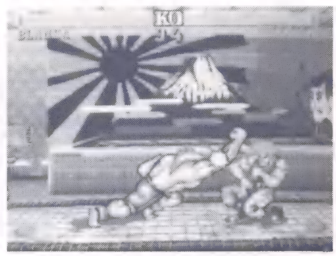

スーパー頭突きの速さ、ちょっとやそっとじゃ見切れない。

ブランカ VS ガイル

まだまだガイルのほうが少し有利な気もするが、完全な待ちではブランカを押さえにくくなった。

しゃがみ小パンチを連打していても、近づかれるとのび～るパンチが当たってしまうのだ。ローリングアタックでさえ、小パンチで相打ちになることがある。

ガイルとしても、攻めるときは攻めないとかなり勝ちにくくなったと言えそう。


のび～るパンチで待ち封じ。

ダルシム VS ブランカ

空中で逃げパンチに一方的に負けることが少なくなり、跳び込みやすくなった。ローリングアタックがダメージ2倍でないのも大きい。

しかし、端で食いついてもその後ダルシムに投げられなくなったのが一番大きい。これで近づけば一気に有利になった。その代わり、ガードされないブッシュバスターができなくなってしまった。


ブッシュバスターはガードできる。

ブランカが端近くで食いついて、離れざわの持ち上げ大パンチを、ダルシムがガードできないのはなぜだろう？新たなガードできない技だ。

春麗 VS ガイル

起き上がりにバリバリサマーソルトが出るため、春麗がガイルが起き上がるときに中足払い2発入れる戦法が使えなくなってしまった。これで、春麗はガイルが倒れていても攻めこめなくなり、一気に不利に。もちろん封印もなくなっている。


起き上がりサマーソルト、ガイルのもろさが消えた。

春麗は、起き上がりにガイルの後頭部へ背中蹴りを落とすことで一気に攻めようとするが、サマーソルトを消してしまうのはタイミングがシビア。サマーソルトを空振りした後、地上で投げられるようになったのがせめてもの救いだ。

相性のゆくえはいかに…

新めて表を見てみると、ベガがもっと強いんじゃないかとか、いろいろ考えてしまう。同キャラ対戦を含めて78通りもあるのだ。

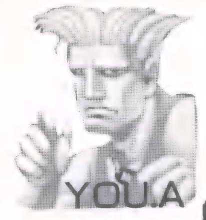
この弱肉強食のダイアグラムを完成させるのは、結局街のストリートファイターたちなのだ。レッツ対戦！

出しぬけ 其の四

対戦Pick Up



リュウ VS ガイル



ストⅡではガイルのソニックブームの前に一方的に封じ込まれたリュウ。
修業を積んで帰ってきた彼に、ガイルはもはやなすすべなし!?


跳び蹴り、ジャンプ大パンチが強くなった。

この組み合わせは、ストⅡではガイルがリュウを圧倒していたが、ダッシュでは修業を積んだリュウがパワーアップ、形勢逆転したようだ。まずはリュウ対ガイル戦での前作との違いを見てみよう。

ソニックブームの跳び込みがしやすくなった

リュウの斜めジャンプ大パンチ、跳び蹴りが技をくらいにくくなり、ソニックブームの跳び込みがしやすくなった。

ガイルとしては、ソニックで押していくという黄金パターンが通用しなくなったため、試合の主導権を逆にリュウに握られることが多くなった。

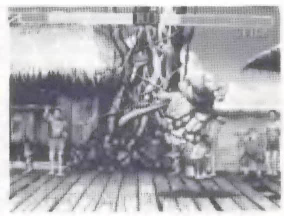
波動拳が速く、しかも早く出るようになった

波動拳のコマンドを入力してから、実際に波動拳が出るまでの時間が短くなったため、波動拳が出かかったときにガイルの中足払いを当てられることが少なくなった。

また、大波動拳がより速くなったため、特にガイルを端に追い詰めての波動拳連打（鳥カゴ）の脱出が、さらに困難になった。

起き上がりの必殺技が出しやすくなった

起き上がり昇龍拳、起き上がりサマーソルトのボタン入力のタイミングが、ストⅡよりも甘くなった。練習を重ねれば、ほぼ完璧に出せるようになるだろう。


体に跳び蹴りを重ねていても、サマーソルトは出せる。

これにより、転ばせてから跳び蹴りで突っ込み、たたみかけるように攻めることができなくなった。必殺技の封印もなくなったので、ガイルはリュウのラッシュ攻撃を自力で脱出できるようになった。

ガイルの攻め方

基本はストⅡと同じく、遅いソニックブームを撃って歩いていく。

リュウがソニックをガードしたら、続けて小・中足払いなどもガードさせ、その間にソニックをためつつ後ろに追い込んでいく。端に追い詰めたら、ソニックをガードさせてから投げや大足払いなども交え、読ませにくく攻める。


波動拳の手の判定も小さくなったが、裏拳が決まることは多い。

ソニックが波動拳で打ち消された場合は、リュウの硬直中に攻撃が入る。間合いが近いときは大足払いで転ばせ、やや遠めのときは裏拳（大パンチ）を決めるのがよい。


上側から当たるときはスラストキックで勝てる。

リュウがソニックを跳び越え、大パンチを出して来たときは対応が難しい。

ガイルの頭部にかぶさるように跳んできたときは、スラストキック（立ち中キック）で勝てる。スラストキックは敵との水平距離が遠いとローリングソバットになってしまうから注意すること。

リュウが、ガイルの上部よりやや前側に当たるように跳んできたときは、返すとすればラウンドハウスキック（大キック）を早めに出して当てる。ただし、ラウンドハウスとリュウの大パンチは、互いの技を出す微妙なタイミングにより、勝ったり負けたり相打ちになったりするので、場合によってはガードしたほうがいいだろう。大パンチをくらっても、近い間合いならくらい投げできることが多い。

ソニックをリュウが竜巻旋風脚でかわしてきたときは、相打ちになることもあるが、しゃがみアッパーで下から突き上げるのがよい。ダッシュではリュウの竜巻の上昇中、下降中が無敵になったため、しゃがみジャブ連打は全く意味がない。竜巻にサマーソルトを打つ場合も、下降中に出さないように十分注意しよう。

リュウの攻め方

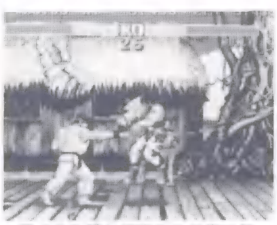
間合いを開けて波動拳連打に持っていく。

ガイルのソニックブームに対し、跳び込むのであれば必ずジャンプ大パンチで行く。ジャンプのタイミングを引きつけ過ぎると、スラストキックで返されやすくなるから注意すること。ガイルがラウンドハウスキックを出すのなら、大パンチは早めに出したほうが勝ちやすいが、その分くらい投げもされやすくなる。


上昇中は無敵。ガイルが無防備に歩いて来たら竜巻で狙おう。

竜巻旋風脚の狙い目は、ソニックをガードする直前に出し、歩いて来たガイルを奇襲するか、ガイルがソニックを撃つ瞬間を先読みしてぶつけるのが有効だ。

ソニックブームをガードしたあとは、スキを見て波動拳を撃つ。それを封じようと、ガイルが不用意に足払いを連打していたら、逆に大足払いや昇龍拳で転ばせよう。


遠くから跳んで来たら正拳や登り蹴りが返しやすい。

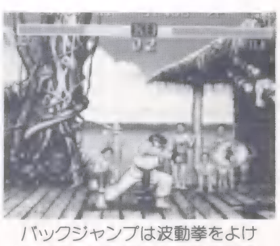
波動拳をガードさせて間合いが開いたら、大小の波動拳を連発して跳び込ませないように攻める。遠くて昇龍拳がとどかない位置に跳んで来たときは、1歩踏み込んで正拳突き（大パンチ）や登り蹴り、登り大パンチで返す。遠い間合いでガイルが波動拳をガードしたときは、前進して少しずつ端に追い詰めていく。

波動拳を当てて転ばせたときでも、起き上がりサマーソルトを狙う相手には跳び込まないほうがよい。が、早めのタイミングで跳び込み、着地したあとにサマーソルトを空振りさせてアッパー昇龍拳を狙うといったトラップもある。

鳥カゴでの攻防

リュウがガイルを端に追い詰めると、大小の波動拳を連打するだけでガイルは何もできなくなってしまう。

リュウはガイルが波動拳をガードしたら、すぐに次の波動拳を撃つようにする。すぐに出せば、波動拳を跳び越えて来ても昇龍拳が間に合う。


バックジャンプは波動拳をよけやすく、ソニックもためられる。

ガイルは近めの間合いで小波動拳をガードすると、直後の大波動拳をジャンプできない。注意すること。また、波動拳をジャンプするときは、垂直ジャンプよりバックジャンプのほうがはるかによけやすい。バックジャンプ中にソニックをためて、着地直後にソニックを撃ち返すのが脱出パターンだ。

波動拳をソニックで打ち消したあとは読み合いになる。ガイルはここで跳び込むのが怖ければ、1歩前進して中足払いでも、波動拳と相打ちで鳥カゴ脱出は可能だ。

ハイスピードの闘いだ!!



春麗 VS ブランカ



変幻自在のブランカとやや受け身になってしまう春麗との闘いだ。

やまかわ悠理

ブランカのほうが基本性能で有利。ローリングと電撃で攻めまくる。対する春麗は背中蹴りを使ったりしてほんろうしたいところだ。

最初の一手!! 受け身の春麗

スタート直後、先手を取るのはブランカ。電撃を出すかローリングを出すか、はたまた跳び蹴りで攻めるかのいずれかになるだろう。電撃の場合、相手がうかつにも小跳び蹴りで来たら電撃のエジキとなる。



スタート直後のブランカの電撃。春麗はあわれ感電の刑に。

これによって、春麗はバックジャンプで跳び小キックで逃げるか、小パンチ連打でローリングアタック対策をすることになる。

空中投げが弱い!! やはり受け身の春麗

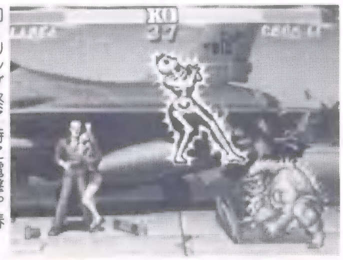
ブランカの攻撃パターン

ブランカは、ローリングを軸とした攻めになる。ローリングを出してガードされるなり反撃されるなりしている最中にパンチボタン（大が望ましい）を連打していると、ローリングが終わって着地すると同時に電撃が出る。春麗が追いかけてきたら、まずひっかかることだろう。

逆に裏をかいて、ローリングの連打という手もある。これは読みの問題だ。



ローリングをバックジャンプでかわした春麗だが…。



ローリング終了時に電撃。春麗はなすすべもない。

さらに、ローリングの小で春麗の目の前に落ちてかみつきに行くという手もある。ただ、これもやたらに使うものではない。

通常の跳び蹴りや跳びパンチ攻撃も3段攻撃の布石として使う。1発攻撃が入ったら立ち中パンチ→中足払いを連続で入れる。運がいいと春麗がピヨるのでもう1回3段攻撃を入れる。こうなればほとんど勝ったも同然。今回は空中投げの恐怖がさほどでもないので、ローリング抜きでもかなり押すことができる。

春麗が空中にいるときにローリングを当てたら、倒れている間に密着して電撃を当てる。春麗が投げ返そうとしても、まず投げられることはない。よって、ガード3発分のダメージ（大の電撃の場合）を与えることができる。このときは、もちろんローリングのためを作っておくこと。

春麗の攻撃パターン

前作のように立ち中キックをバンバン出してけん制することができなくなっている。ローリングを返すことはできても攻撃力は夕カが知れてるし、跳び蹴りを返そうとしてもたいてい相打ちになってしまう。

ここは、やはり攻めに行きたいところ。基本的に投げを軸とした攻撃になる。ブランカに接近したときには、投げ・中足払い・元キック・背中蹴り・蹴り逃げの方法がある。

多用するとなると、中足払いだ。ローリングに注意しながら歩いていき中足払いをチクチク当てていく。跳び蹴りで行ったほうが早いかもしれないが持ち上げパンチであっさりと返されてしまうからダメである。ただ、ブランカがジャンプした場合にこちらも跳び蹴りで返せれば最高のチャンスである。

ブランカの着地のときに中足払い×2か背中蹴りを狙う。背中蹴りは1回だけでなく、2回やってから投げに行ったり、その裏をかいて中足払いをしたりと攻撃の手を相手に読ませないことがポイント。ただ、背中蹴り自体に返し技がかなりあるので多用は禁物。



背中蹴りも返し技を知っている相手には多用するのは危険。

もし1回投げたあと相手が起き上がりローリングを狙っているようなら、蹴り逃げが有効。ただ、相手にガードされてしまうとローリングで撃退されるので相手の出方を読むこと。

投げたあとは跳び蹴りで追いうちをかけないように。起き上がりローリングにたいていやられてしまうだろう。

なお、空中投げはよほどヤマを張らないと成功しない。ブランカがジャンプした直後が狙い目。

返し技は重要だ!!

相手の攻めに対する返し技というのも重要だ。

ブランカの返し技

春麗の跳び蹴りに対しては持ち上げパンチ（大パンチ）をやや早めに出すことによって返せる。ただし、のっかり攻撃だけは返せないが、のっかられたあとでジャンプ攻撃（大）をすれば十分おつりがくる。



持ち上げパンチは強力。2回転パンチにならないのは大きい。

また、ローリングを警戒して小パンチ連打や立ち中キックを出しているようなら、のび～るパンチが当たる。のび～るパンチは今回強くなっているので、わりと多用してもいいだろう。

春麗の返し技

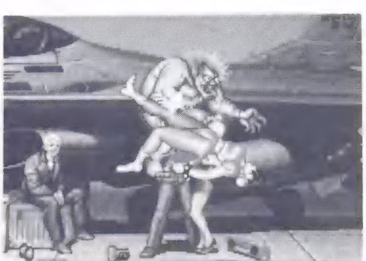
ローリングに対する返し技は小パンチ連打が確実。ジャンプ中ならのっかり攻撃がベスト。位置関係によってはただの中跳び蹴りがいいときもある。

電撃は、近いときなら小足払い、遠いときは元キックが入る。一応のっかり攻撃も入るが反撃されてしまう。

ブランカのジャンプ攻撃には垂直ジャンプ大・中キックで対抗する。が、早めにこちらもジャンプしないと逆に反撃されてしまう。

変わった対空兵器として、蹴り逃げがある。間合いのとり方が難しいのが難点。

その他の地上での攻撃は、対空兵器とはならないと考えていいだろう。



マイナーな対空兵器の蹴り逃げ。失敗するとあわれだぞ。

まとめ

春麗としては、かなり苦しい戦いとなるのは必至。くれぐれもローリングを2回連続でくらわないように。ピヨるぞ!!

出しぬき 其の五 CPU対戦



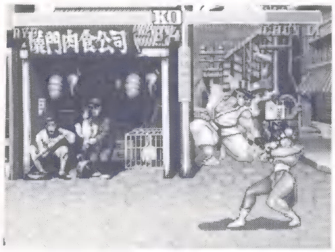
パワーアップしたリュウ&ケンに敵はいない!

リュウ&ケン

YOU.A

跳び蹴り足払いではめる

ダッシュでは投げはめができなくなったかわりに、跳び蹴り足払いが入りやすくなった。相手を転ばせて起き上がりざまに跳び蹴りなどをガードさせ、着地後中または大足払いを出すと、ほとんど決まる。ただし、跳び蹴りから足払いへは連続技（ガード→ガード、食らい→食らいのように相手に技を出すスキを与えずに続く技）でつなぐように、跳び蹴りは引きつけて出すこと。早めに出すと投げられることがある。



敵の起き上がりざまに小・中跳び蹴りを引きつけて当て…。



着地後、中・大足払いを出すとほとんど決まる。

このパターンは、転び→転びで続けて使えるのではまりやすい。最も簡単なのは小・中跳び蹴りから大足払いで転ばせる方法だ。これでも十分。

レバー操作に自信があれば大足払いのかわりに中足払い昇龍拳で転ばせてみよう。これは破壊力バツグンだ。ほかにも、リュウなら中足払い竜巻旋風脚、転ばないが中足払い波動拳などのバリエーションがある。ただし、いずれのパターンも、起き上がりに必殺技で返される可能性のある相手（リュウ・ケン・ガイルなど）には使わないほうが無難だろう。また、画面端では転ぶタイミングがずれるため、はまりにくくなる。

3段攻撃を使いこなす

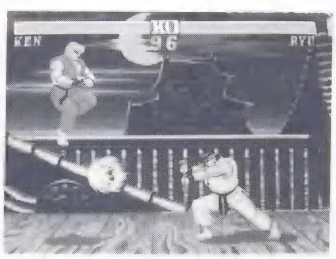
跳び蹴り足払い攻撃が決まるようになったので、ダッシュではストⅡより相手をピヨらせる機会が多くなるだろう。そこで使いたいのが3段攻撃。今回はケンならば、正面からでもジャンプ大パンチ・アッパー昇龍拳（大・大・昇龍拳）が入る。昇龍拳で相手が転ぶようになったので、安心して使えるはずだ。また、リュウでも大・中・昇龍拳や大・中・竜巻旋風脚などを敵によって使い分ければ、一気に勝負が決まることも多いだろう。詳しくは3段攻撃の特集（4～5ページ）を参照してほしい。

アッパー昇龍拳、足払い波動拳などを活用した3段攻撃は、相手がピヨったとき以外でも利用頻度は高い。使えるようになればプレイに幅ができ、面白みも増すことを保証する。辛抱強く練習し、マスターしてほしい。

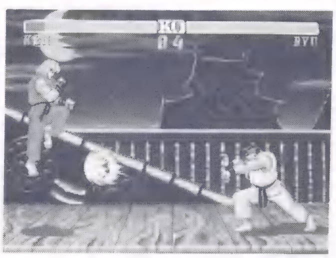
2発目の波動拳を先読みする VSリュウ

コンピュータのリュウは、ただやみくもに波動拳を連発しているように見えて、実はほぼ2発周期で撃っている。2発ごとに休んだり、小キックでフェイントをかけたりするため、この区切れ目に跳び込むと、まず返し技をくらってしまう。

攻略法としては、1発目の波動拳をジャンプしてよけ、2発目を先読みして跳び込み、大跳び蹴り→大足払いを狙うのがいい。跳び込みが早過ぎると、2発目の波動拳を撃つ前に反応してしまい、昇龍拳などをくらうことがあるから



近くで待ち。垂直ジャンプでよけてから跳び込むパターン。



後ろから斜めジャンプで前に出つつ跳び込むパターン。

注意しよう。

1発目の波動拳をジャンプでよける方法は、できるだけ近くで待ち、垂直ジャンプでよけるパターンのほかに、いちばん後ろから斜めジャンプで近寄りつつ跳び越えるパターンもある。

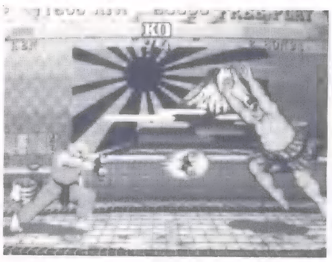
波動拳を撃ちやめて跳び込んできたときは、確実に昇龍拳で返すこと。ダッシュではリュウの跳び蹴りが早めに当たるようになったので、昇龍拳は引きつけ過ぎると危険だ。

リュウは大昇龍拳を撃ったあとは、必ずバックジャンプで逃げる。間合いが遠く、大昇龍拳の落ちぎわに攻撃できないときは、すぐに大波動拳を撃つとバックジャンプ中に当てられるはずだ。

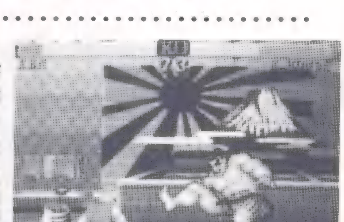
波動足払いで楽勝 VSE・本田

間合いを開けて波動拳を撃ち、跳び越えて来たら大足払いで転ばせるパターン（波動足払い）で楽に勝てる。

そのほかでは、端に追い詰めて中足払いを出し、すぐに大昇龍拳を打ってバックジャンプ中の本田に当てるパターンもある（リュウでも可能）。



間合いを開けて波動拳を撃ち…。



跳び越えて来たら着地点を大足払いで転ばせる。

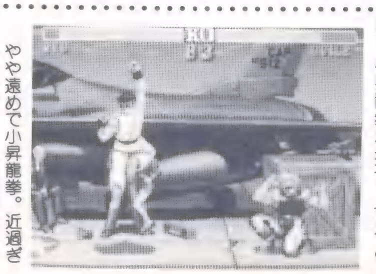
前作と同じ攻略法で VSブランカ

スタート直後のモードでは、歩いて来たところに引きつけて波動拳。2～3発当たればピヨるだろう。

ジャンプモードに変わったら波動足払いにはまる。前作同様、跳び込みを待って昇龍拳、しゃがみアッパーで返したり、下をくぐって投げたりもできる。

サマーソルトを打たせてピヨらせろ! VSガイル

ガイルが近寄って来たら、写真のようなやや遠めの間合いで小昇龍拳を打つ。すると、



やや遠めで小昇龍拳。近過ぎるとサマーソルトに当たる。

DASH!!

これで出しぬけ!! ストIIダッシュ大攻略

昇龍拳に反応してサマーソルトを打つので、着地のスキにリュウならアッパー小昇龍拳、ケンならアッパー大昇龍拳を決める。ダッシュではサマーソルトの着地時にスキができたため、タイミングをミスらなければ投げられることはない。アッパー昇龍拳に自信がない人は、単に昇龍拳を当てたり投げたりして再び転ばせてもよい。

VSケン 昇龍拳のスキに注意

アルゴリズムはストIIと同じ。間合いが遠いときは波動拳で押し、跳び込んで来たら昇龍拳で攻める。

前作と比べて注意すべき点は、ケンの昇龍拳の着地時のスキがかなり小さくなったこと。投げ、アッパー昇龍拳も入るが、タイミングには相当気をつけないと、逆に昇龍拳をくらってピヨピヨということもあるだろう。

VS春麗 投げ返しに気をつける

いつ跳び込んで来ても千点昇龍拳で返せるように間合いを調節しつつ、波動拳で攻撃。昇龍拳を当てて転ばせたら、起き上がりに跳び蹴り足払いではめる。

春麗が跳び込んで来たときに下をくぐって投げるのは、ダッシュでは逆に投げ返されることがあるので、避けたほうがいいだろう。

つかつかと歩いて近寄られたときは、投げに来ている可能性がある。この場合は早めに足払い波動拳で追い払うのがベストだ。

VSザンギエフ 「いきなりスクリュー」を封じる

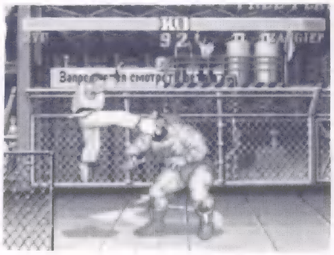
まず、スタート直後のモードでは、歩いて来たらジャンプされないように、引きつけて波動拳で攻める。ピヨったら3段攻撃。



引きつけて波動拳を撃てばザンギエフはよけられない。

ザンギエフは残り体力が減って来ると性格が変わる。跳び込んだり、いきなりスクリューをかけて来たりするので、間合いを開けて波動足払いではめるのが確実だ。転ばせたら跳び蹴り足払いでもよい。

また、これらのパターンとは別に、垂直ジャンプ大キックだけしているのも簡単かつ有効だ。この技はダッシュになって強くなったため、タイミングを計ってボタンを押せば、ザンギエフの足払いや跳び蹴りはまずくらわない。ザンギがいったん後ろに下がったあとは、跳び込んで来ることが多いから、早めにキックを出すようにしよう。



実は垂直ジャンプ大キックだけでもまず勝てる。

VSダルシム 波動拳連発に弱い

間合いが遠いときは波動拳連発。空中で当たって転ばせたら跳び蹴り足払いにはめる。

近寄られたら慎重にガードし、反撃のチャンスを待とう。

ドリル頭突きをガードした直後は、まず投げが決まる。1回投げたら、リュウならばダルシムが起き上がる直前に中竜巻旋風脚→着地後大スライディングガード→投げのパターンにはめることも可能だ。

VSバイソン しゃがんで待てば道は開ける

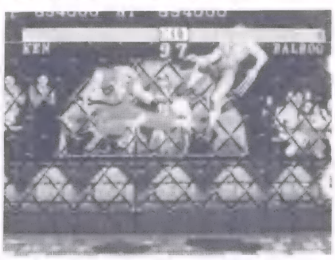
しゃがんでガードしていると、バイソンからはたまに打つダッシュストレート以外は、こちらの体力を減らす方法がない。そこで、しゃがんで待ち、ダッシュアッパーを空振りしたら大足払いで転ばせる。転ばせたら近寄って、起き上がりにガードさせるように大昇龍拳を打つ。大昇龍拳はできるだけ遅らせて、2回ガードさせるようなタイミングで出すこと。

すると、なぜかバイソンは昇龍拳の着地時に完全に無防備になるから、投げまたはもう1度大昇龍拳で転ばせて繰り返す。

このほかに、終始間合いを開けて波動足払いにはめるパターンも有効だ。

VSバルログ バック転をさせれば勝ち

スタート直後、小波動拳を撃ち、跳んで来たら大跳び蹴り（登り蹴り）で迎え撃つ。



跳んで来たらジャンプ直後に跳び蹴りを出して迎え撃つ。

そのままレバー右上に入れておきもう1回ジャンプ、バルログの着地に合わせて、中跳び蹴り→大足払いを入れるようにイメージしておく。

ここで、バルログが着地後バック転したら、大足払いは出さずにそのまま前進し、バック転が終わったスキに投げる。ダッシュではバック転にスキができたため、慣れれば、確実に投げられるはずだ。

投げたら起き上がりに再び跳び込み、バック転を誘って投げにつなぐ。

パターンがくずれたら、前作同様、三角跳びを待って大足払いで転ばせ、そこから跳び込んでもよい。

VSサガット 下タイガーの手に跳び蹴りを当てる

スタート直後のモードではしゃがんで待ち、目の前に来てハイキックを空振りしたら大足払い、中足払い波動拳などを決める。跳び蹴りは昇龍拳、回し蹴りなどで返そう。

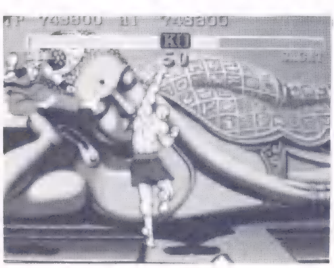
モードが変わってグランドタイガーを撃ち始めたら、できるだけ間合いを開けて待ち、跳び蹴りを狙う。

跳び込むタイミングは、上タイガーをしゃがんでよけた直後。次の下タイガーを読んで跳び蹴りを当てる。どんなに離れた位置から跳び込んでも、タイガーで伸ばした手の先に跳び蹴りが当たる。逆に近い位置から跳ぶと、下タイガーを撃つ前にアッパーカットを食うことが多い。

タイガーショットのパターンで、いきなり速い下タイガーから撃ち始めたら、速い下3連続、遅い下からなら遅い下3連続が多い。バックジャンプ後は下タイガーということも頭に入れておこう。

転ばせたあとのパターンとして、起き上がりに300点部分だけをガードさせるように小昇龍拳を打ち、着地直後にもう1回昇龍拳を出すと、モーションを起こしたサガットに当たるという方法もある。このパターンは昇龍拳のスキの小さいケン向き。また、2回目の昇龍拳にサガットが当たらなかったときは、3回目を打ってはいけない。

もう1つ、お笑い的なパターンを紹介。いちばん端に下がってサガットを待ち、写真のような間合いに近寄られたところでバックジャンプ、直後に大キックを出す。すると、こちらのジャンプに反応したサガットが、タイガーアッパーカットを打ち、勝手に跳び蹴りに当たってくれる。笑えるうえに、実用的パターンでもある。



端でバックジャンプし、直後に大跳び蹴りを出す。

VSベガ 跳び蹴り足払いで攻め切れ!

一度転ばせるまでは待ちで闘う。波動拳はヘッドプレスで返されるから撃たないほうが安全だ。

基本的にしゃがんでガードしつつ、跳び蹴りが来たら昇龍拳、歩いて近寄られたら投げが怖いので、大足払い波動拳で追い払うのがよい。

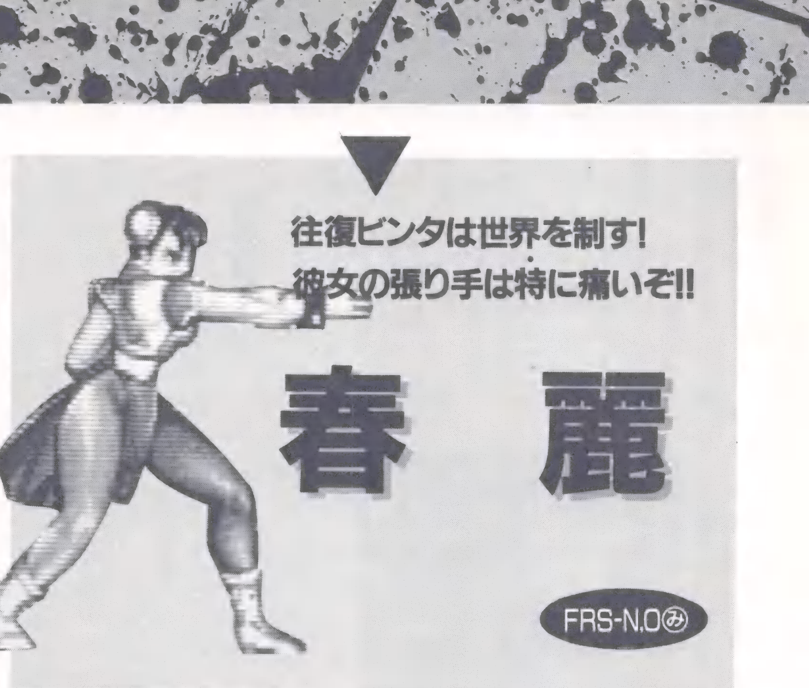
昇龍拳などを当てて転ばせたら、起き上がりに跳び蹴り足払いで一気に攻める。中足払い昇龍拳、中足払い波動拳などを駆使してピヨらせよう。



近寄って来たらしゃがんで大キックボタンを押し、すばやくレバーを右まで回して大パンチボタンを押す。



すると、大足払いのモーションにリセットがかかり、すぐに波動拳が飛んでいく。ジャンプしようとするとまず当たる。



投げはめは当然×!!

ストIIで、人間の反応を上回るコンピューターでさえ恐れをなした必殺の投げはめ。ダッシュになるにあたって、このヒンシュク技はコンピューターに投げ返しという入れ知恵が入ったことにより、非常にやりにくくなってしまった。ここが大きく変わった点である。あと、コンピューターの動きが少し変わり、こちらがボケーッとしてるといきなり投げられたりするので気をつけよう。

今回の新しい「はめ」はこれだ!

この項ではどうしても自分のプレイで1コインクリアしたい、という人のための技を紹介する。まず、春麗の張り手（間合いの遠い立ち弱パンチ）が連打可能なことはすでに承知のことと思う。これをスタート時の間合いよりも約半キャラ分近づいた間合いで連打。すると相手も技を空振りしだして、時は永遠に流れていく。このままタイムオーバーを待つというもの（うわ〜きたねェ〜）。

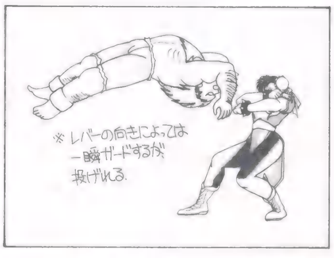
ただし、ダルシム、バイソン、バルログにはできない。ほかのパターンは一度ダウンさせたら、ちょうど相手が起きあがりきったときに真後ろに着地するように、斜めジャンプ弱キックで跳び込んで着地と同時に投げる（くわしくは説明図参照）。



図① 弱キックで跳び込むこと。

VS リュウ コンピューター最強

離れると波動拳連射、跳び込むと間合いによって回し蹴り、正拳、昇龍拳などを使いわけてくる。ピヨらされたとき、ジャブを2回だしたら投げ、ジャンプしてきたらアッパー昇龍拳がくる。波動拳連打中、いきなりフェイントで立ち弱キックを出すので、ひっかからないように。あいかわらず空中戦がうまい。が、張り手パターンを使うとあっさり勝てる。張り手をすると回転足払いをしてくるので、足が通過したら投げ、少し離れて張り手→足払いすかし投げ、のくり返しだ。張り手のかわりに立ち中キックでも可（リュウ・ケンのみ）。

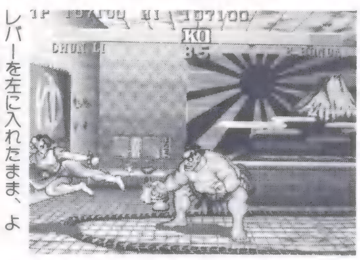


図② 相手の真後ろに着地した瞬間投げが入る。

VS E・本田 かなりレベルアップ

今回、春麗のイヤな相手ベスト3に入るのがE・本田だ。基本的にストIIと変わりないが、全般的に技の出し方がうまくなった。地上戦でうかつに手を出すと相打ちになることが多い。しかもダメージはこちらのほうが大きいし、そういう相打ちをくり返すとピヨることになるので気をつけたい。うかつに跳び込んでもチョップが待っている。

ジャンプキック着地投げが有効。その他は立ちの弱か中キック。張り手パターンをするとチョップモードになる。それでタイムオーバー待ちもできる。跳んできたら立ち中パンチで落とすといい。

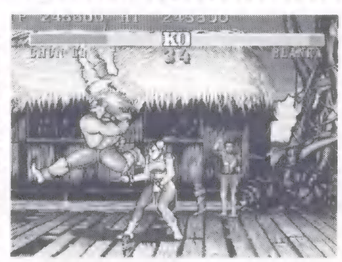


レバーを左に入れたまま、よく見て中キック。

VS ブランカ 跳びモードがチャンス

とにかく当たり判定がかなり大きくなってしまったのでストIIの、跳んできたところに蹴りあげ、などのパターンも相打ちになってしまう。もうかつに空中戦は挑めない。

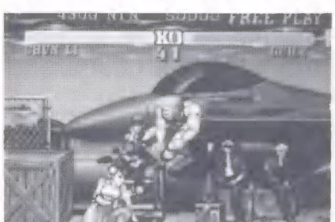
地上で近づいてきたら、しゃがみの中キックでけん制して、跳びモードになったらブランカのジャンプをくぐって投げる。ただし、素早くやらないと逆にかみつかれてしまう。ローリングは張り手で返せる。間に合えば百裂キックでもいい。倒れたときに跳びこむと起き上がりローリングで返してくる。ブランカに対しても、ジャンプキック着地投げが使える。



ピョンピョンはねてきたらくぐり投げ。

VS ガイル 伝説のサギ、ソニック→サマーも健在!!

対戦なら、ソニックブームを読んでジャンプ強系の技で跳び込めばいいが、溜めというのを知らない彼はソニックを撃った直後にサマーソルトが出せる。この伝説のサギはダッシュでも残っていた。ストIIの、端で待って歩いてきたら元キック、跳んできても元キック（orしゃがみ強パンチ）が使える。一度倒したらジャンプ弱キックで跳び越えてサマーソルトを誘発して裏から空中投げ、ということもできる。しゃがみアッパーでもそのまま投げられる。



歩いてきたら元キック、とんできても元キック。

VS ケン 一度ダウンさせれば…

相変わらずピンチになると強の昇龍拳を出すが、これに空中投げを狙うのは今回のケンの昇龍拳は横にのびるためにやめたほうがいい。基本パターンはストIIと同じ。が、接近戦で少しでも間合いがいいと判断したときは瞬間的に地獄車で吸いこまれるので、めくりの跳び蹴りには注意が必要。

一度ダウンさせれば、vs.リュウのように張り手→足払い

これこれ。つけあがらせると後がこわい。



すかし投げが決まる。ただし低次面では張り手に反応しないことがある、というのを頭に入れておいてほしい。

VS春麗
本家争い、同キャラ対決

動きは前とほとんど同じと言える。こういうピョンピョン跳ぶ相手はぐぐり投げがベスト。ただし「自分の春麗の投げの間合いはコンピューター春麗の投げの間合いでもある」と、よ〜く頭の中にたたきこんでおくこと。「ぐぐり投げで楽勝だぜヘイー…あれ?」



端で倒したら空中ジャンプ→投げ、も有効。

ってことも3〜4回に1回くらいあるので気合を入れていこう。もし間合いをまちがえて中パンチになってしまったときは（しかもこの場合大体相手はガードしている）中パンチの次にすぐしゃがみ中キックを入れて間合いを離すようにしよう。

VSザンギエフ
吸いこみはあなどれない

やはり、猪突猛進の攻撃方法は同じ。しかし、学習の成果が現れたか、スクリューパイルドライバーの吸いこみがすさまじくなった。ストⅡでのかかと落としパターンが効く。ただし、かかと落としであって蹴り上げは危険だ。



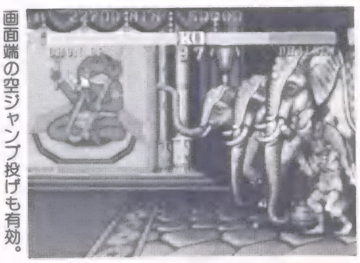
画面端の逃げ中キックも効果的。

ヒットさせればまったく問題はないが、外した日にゃあ、「フウッ!!ぐるぐるぐる…ドスン」が待っている。

また、かかと落としでも、たまにチョップで落とされることがある。ザンギエフが跳んできても、垂直ジャンプ技で落とせる。いちいちダウンさせるのがいやな人は垂直強パンチでも倒せるぞ。

VSダルシム
うっとうしいのはドリルキック

ダルシムも前回と動きに大きな変化はない、あるひとつを除いて…。そのひとつとはドリル攻撃。今回はどこでも使えるとあって、使用回数も多い。跳んだので追っていったらいきなりドリル→連続ドリルというのがありがちなパターン。どっちにしろ、春麗はジャンプ弱キックが強いのでこのキックからの、いわゆる3段攻撃（ジャンプ弱キック→立ち中パンチ→しゃがみ中キック）で押しまくると効果的。当たらなくてもガンガン押す。そうすると大体しゃがみの中が入る。端まで行ったら空ジャンプ→いきなり投げも有効。跳び強パンチも(良)。



画面端の空ジャンプ投げも有効。

VSバイソン
ラッシュがライバル

「前作のカモも新作の強敵」のことわざ通り、バイソンも強敵となって帰ってきた。ストⅡよりもラッシュがしつこい。さらにジャンプで跳び込むのはそんなに難しくないが、次に待っているのは食らいバッティングというたちの悪さ。

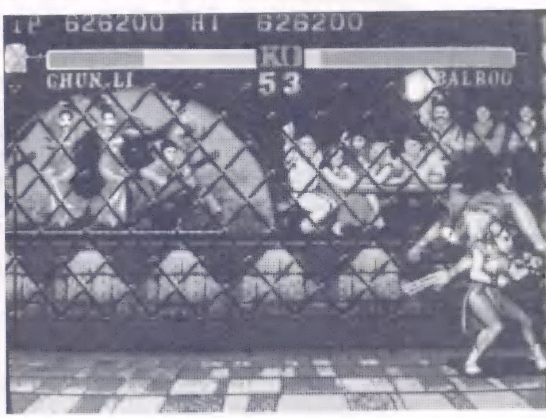
ウィークポイントはダッシュアッパー。しゃがんでいれば当たらないので、このアッパーにひたすらしゃがみ中キックを入れる。これでうまくいけばピヨってくれる。跳んできたら立ち中パンチで返せる。またはアッパーを元キックで転ばせてジャンプキック着地投げ。



起き上がりをタイミングよく元キックで転ばせろ!

VSバルログ
世界高飛車決定選手権

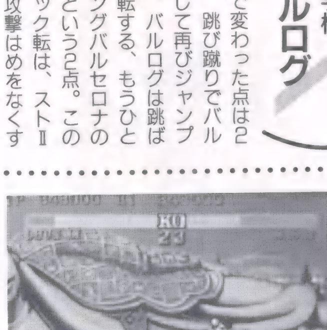
バルログで変わった点は2つ。1つは、跳び蹴りでバルログを落として再びジャンプして追うと、バルログは跳ばずにバック転する、もうひとつはフライングバルセロナの落下が遅いという2点。このジャンプ攻撃はめをなくすため。しかし、バック転の終わった直後、バルログは動けなくなった。これを投げてしまえばよい。投げたら再びジャンプパンチでバック転を誘発して投げ。三角蹴りからの弱百裂でツメ折りパターンになる。強の百裂だとバック転するほうが多い。バルセロナはジャンプ強パンチかキックで返す。



跳んでバック転を誘発する。

VSサガット
この1年、何してたん?

なぜかサガットのみ投げはめ可能。小技を当てての投げも、タイガーアッパーカットをなわとび投げするのもできる。たしかに跳び込むとタイガーアッパーカットしてくる反応がかなり速くなったが、ストⅡよりうまくなったのはそれだけ。対リュウ戦にだけ修業していたせいか、ゲーメスト読者にアイランドでさんざんお笑いキャラとして扱われてスネてしまったのか（そうか、春麗の「つまんなかったらぶっ殺す!」が効いたんだな…?冗談はこのくらいにしといて、つかつか歩いてきたら垂直の蹴りあげ、だけでも勝つことができるぞ。



投げはめもOKだが遅れるとアッパーカットを出される可能性あり。

VSベガ
落ちつきを取り戻した帝王

ストⅡとくらべると、頭がかなり良くなった。下手に手足を出すと強烈な返し技がくる。とりあえず今わかっている倒し方は、三角蹴りでジャンプしようとしているベガを落とす。するとベガはバックに斜めジャンプしようとするので先に着地したら1テンポおいてジャンプ強パンチの繰り返し。またはしゃがんで待ち、歩いてきたところを中足払い。するとヘッドプレスをしてくるので、それをガードして投げ（ガードしないと投げられない）。

（図協力　青燕）



しゃがみ中足払いをガードさせるように当てると、そのうちヘッドプレスがくる。

とにかく、力だけがとりえ

M・バイソン

C・LAN



君はバイソンを使いこなせるか

バイソンは、クリアを目指すには少しつらいキャラと言えよう。リュウやベガ、ガイルなどには、適当にやっているとまず勝てない。バイソンの特徴としては…

- ジャンプが低い
- 攻撃力が高い
- 飛び道具がない
- 大振りの技が多い（小は除く）

などがあげられる。攻撃力が高いのがせめてもの救いだが、そのほかは欠点ばかりだ。

では四天王中でもっともクリアに遠いキャラ、バイソンの攻略にいってみよう。敵キャラは後半に出てきたものと想定して話を進める。

地道な闘いで勝負 VSリュウ

まずリュウと一定の間合いを保ちながら前へ進む。リュウは後退するはずだ。

端へ追いつめたらしゃがんで小パンチを連打。リュウはしゃがみガードをしているが、しつこく連打しているとバックジャンプをするので落下するところに小のダッシュアッパーを当てる。ここで注意するのはタイミング。遅すぎると跳び蹴りをくらってしまう。ちょうどリュウの頭に当てるような感じでやろう。

これを繰り返すのだが、小パンチ連打のときに波動拳を撃ってくることがある。このときは相打ちになって間合いを離されて波動拳モードになる。このときは波動拳を先読みして跳び込み、大パンチを当てて前述のパターンに持ち込む。波動拳は2発1組で撃ってくることが多いが、2発目の先読みが早すぎると返し技を出されてしまうので注意。パンチがひっかかれば十分だ。

ダッシュで押しまくれ VSE・本田

これもリュウと同じ方法が使える。ただ最初に前には出ず、その場で小パンチ連打を開始する。バックジャンプしたらすぐに大のダッシュストレートで端までふっ飛ばす。あとはリュウと同じだ。ダッシュアッパーのタイミングはリュウほどシビアではない。こいつに対してはダッシュストレートでもいいだろう。

電気、ローリングを恐れるな VSブランカ

基本的に待ちで戦う。歩いてきたらしゃがみの大キックなどで追っ払う。

跳び込んできたらしゃがみの大パンチ、立ちの中パンチ（アッパー）かダッシュアッパーで返そう。いずれも早めに出すことを心がけよう。間合いも重要で、遠めならダッシュアッパーを使うとよい。近めでも小ならむしろダッシュアッパーのほうがいいだろう。

ローリングアタックはガードしてからダッシュ攻撃を出せば打ち落とせる。

■ボーナスステージ（車）

大パンチを3回当てて、登りながら大パンチ。これで左側が壊れつつ上へ登れる。右側は、立ち中キック（ボディブロー）がいいだろう。

ターンパンチで勝負をかけろ VSガイル

かなり強い。これも待ちで地道に戦うことになる。

す～っと歩いてきたら垂直ジャンプをして頭の上に大パンチを落とす。しかしこれだと立ち小パンチで落とされることがあるので、歩いてきたらしゃがみ大キックを出して（大抵ガードされる）、跳び込んでくるのを待ってもいい。

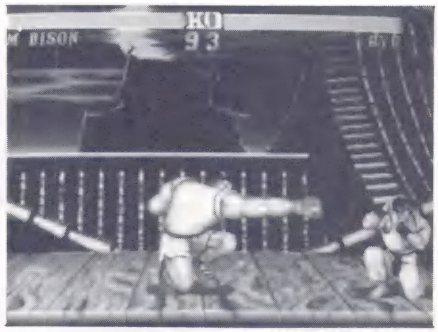
跳び込んできたらダッシュアッパーなどで落とそう。

ソニックブームはなるべくジャンプでよけよう。

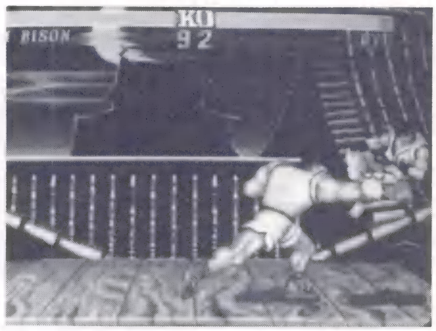
またターンパンチでも間合いを計ればかなりいける。

相手のスキを見逃すな VSケン

やはり待つ。跳び蹴りはダッシュアッパーで。竜巻はしゃがみアッパーで返せるが、もし失敗すると悲惨なので、竜巻モードのときは昇龍拳を待ってもいい。



シャシャシャ…。



バチ〜ン！蹴りくらわないように。



ファイナル狙ってもいいね。でも失敗することもあるよ。



跳んだ！と思ったらすぐ出すこと。



あわれよの〜ブラ男。

DASH!! これで出しぬけ!! ストIIダッシュ大攻略

近づいてきたときは、投げを狙っていることがあるので、しゃがみの大キックなどを当てよう。
大昇龍モードになったら勝ったも同然だ。
なお、自分の真上に跳んでくるような感じのときは返せないのでガードしよう。

VS春麗 対空兵器で攻め落とせ

跳んできたらしゃがみアッパーで落とす。基本的にこれだけだ。無理に攻め込むのはやめよう（他のキャラにも言えることだが…）。アッパーで返すときは間合いに注意する。

■ボーナスステージ(タル)
適当でよい。大か中ならなんでもいいと思う。

VSザンギエフ 間合いを保ち攻めまくれ

立ち大パンチだけでOK。間合いはパンチの先がギリギリ当たるくらい。少しでも近いと大足払いで転ばされてしまう。もし1回失敗して近よられたときは、しゃがみの大キックやクリンチなどで間合いを離すことに専念しよう。
他のパターンとしては、1回倒したら、起き上がってくるザンギエフの体の中に大パンチがくいこんでいるように跳び込み、すぐにしゃがみ大キックを出すと必ずヒットする。これはザンギエフが投げ返しを狙っているが、ガードが解けていないためにくらってしまうようだ。この方法は起き上がりの必殺技を使わない敵すべてに有効だ。覚えておこう。


間合いに注意。

VSダルシム ガンガン攻めまくれ

跳びこんでガンガン攻めたほうがよい。待ちだとドリルをアッパーで返せるぐらいで（しかもタイミングシビア）、結局手詰まりで負けてしまうことが多い。
先ほどの、打点を低く大パンチで跳び込んでしゃがみ大キックのパターン（以後これを大足はめと命名する）も使える。

VSバイソン 宿敵、実は楽勝

立ってジャブを連打する。するとバイソン（敵）が技を出そうとしてジャブをくらう。ジャブを当てたらすぐに立ち大パンチを出すとなぜかこれもヒットする。これを繰り返すだけでパーフェクトも狙える。星も出やすい。

■ボーナスステージ(ドラムカン)
まず下をしゃがみ大キックなどで壊し、中に入ってしゃがみアッパーなどで…。くれぐれもはじかれないように注意しよう。

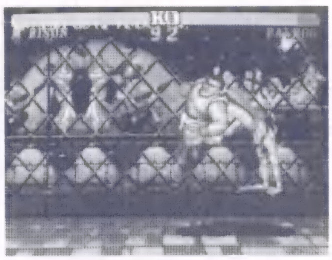

ジャブ当たった、つまり…。


これも当たるってことよ。

VSバルログ 美しさだけでは勝てないのだ

まず三角跳びを待つ。三角跳びがきたらダッシュアッパーで迎撃する。そうしたら近づいて大足はめの要領で跳び込む。すると大抵バルログはくらうかバック転で逃げてしまう。
くらったらまたすぐ跳んでもいいし、しゃがみ大キックを撃ってもいい。
ガードされたら大足。
バック転したら、バック転の終わりぎわ（スキがある）に大足やつかみなどで攻撃してこれを繰り返す。
バルセロナはダッシュアッパーで返せる。


この辺でガードさせて。


スキだらけのバルログ。

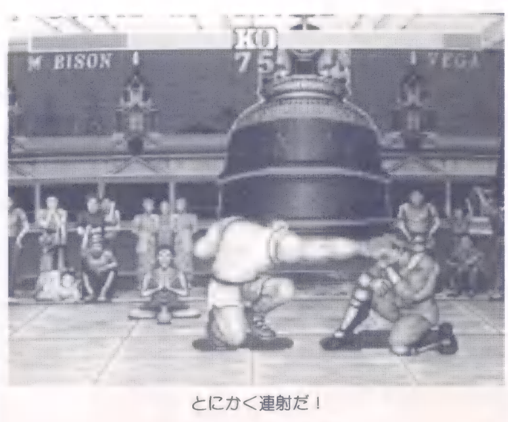
VSサガット ボクシングの力を見よ

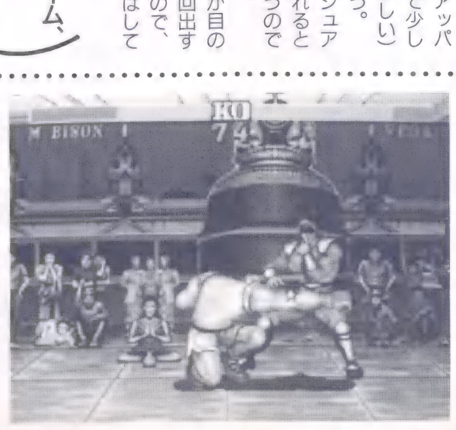
タイガーショットを先読みして跳び大パンチを当てる。リュウ同様、先読みが早すぎると返し技（タイガーアッパーカット）をくらうので少し遅らせた先読み(ややこしい)で跳び込むようにしよう。
跳び込まれたらダッシュアッパーで返せるが、遅れるとこちらがくらってしまうのでかなり早めに出すこと。
そのほか、サガットが目の前で立ち大キックを2回出す(空振り)ことがあるので、しゃがみ大キックで転ばしてあげよう。


すぐにしゃがみ大キック。

VSベガ アメリカンドリーム、それは連射

非常につらい相手。連射力が問われる。
跳び込んできたときはダッシュアッパーなどで落とすのはいいとして、ベガが歩いてきたときはどうするか。こういう場合はできるだけひきつけてしゃがみジャブを連打する。ベガはしばらくガードしているが、そのうちサイコクラッシャーアタックをしようとして当たる。連打が甘いとくらってしまうので注意すること。


とにかく連射だ！

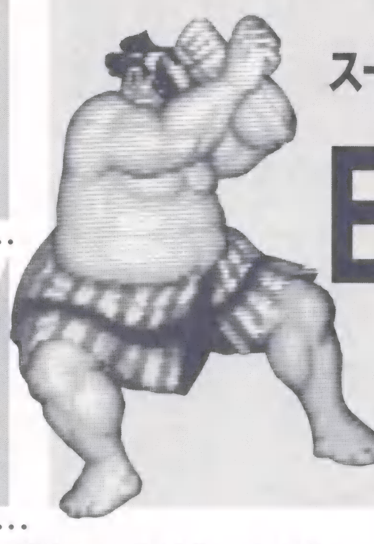

ふ～。これをえんえんと繰り返すわけだね。

端に追いつめられてのっかられたときは、大のダッシュストレートが当たる。
また、ベガが近くにいるときに立ちジャブを連打すると、ベガは中足払いしか出さなくなる。タイムオーバーで逃げるのに一応使える。
一通りバイソンでの闘い方を書いてきたが、はっきり言って姑息な闘い方が多い。この戦い方、そしてバイソンそのものを扱うこと自体に耐えられる人はバイソンを使おう。

スーパー頭突きを生かせ!!

E・本田

やまかわ悠理



ストIIとの違い

投げはめはもちろんのこと、飛び道具を持つ敵に百裂張り手はめが使えなくなっている今回のダッシュ。

一応全キャラ共通でジャンプ攻撃からの大足払い・しゃがみ大パンチが入るが、本田自身の動きが遅いので連続で入りにくい。ジャンプ攻撃は中（ボディプレス・チョップ）のほうが間合いが離れなくて使いやすい。ただ、これは一応使えるというだけで、実際にはいい方法がキャラ別にちゃんとある。

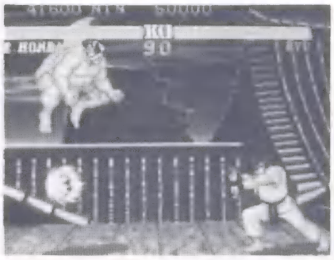
3段攻撃は、ひきつけてジャンプ大パンチ→大キックが入りやすい。相手がピヨったときはぜひ使おう。

VSリュウ 波動拳のスキを突け!!

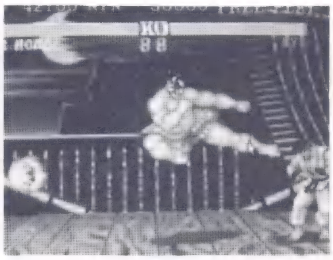
基本的には、波動拳2回1セットの1回目を垂直ジャンプで跳びこして、2回目の波動拳でリュウに向かってジャンプして跳び蹴りを当てる。そのあとは、ひたすら耐えるという展開になる。ヘタに攻撃を加えようとすると、あっという間に反撃されてしまうからだ。

攻撃を与えるチャンスは波動拳1セットのみ。スキあらば跳び蹴りを当てるようにする。

たまに来る跳び蹴りにはしゃがみ中パンチ、歩いてきたら早めにしゃがみ中パンチで追いはらう。



1回ジャンプで跳びこして…。



2回目で跳び蹴りを当てる。これの繰り返しだ。

VS本田 いちばん楽な同キャラ対戦

百裂張り手を出してズンズン進んでいくだけ。8人目でもこれでパーフェクトが取れる、ときもある。ボタンは中でもよい。

たまにジャンプ攻撃をしてきたら、百裂張り手を出したまま後退する。たいていジャンプ攻撃はケツか腹かチョップなので百裂張り手で返せる。

もし、連打で反撃をされたらバックジャンプで再び百裂張り手を出すようにすればよい。



まさに歩く重戦車。遅くても70秒は残る。

VSブランカ 落ちついて待つべし

徹底的に待ちに回ったほうが安全。左下にレバーを入れてスーパー頭突きをためつつ、しゃがみ小パンチをしゃかしゃか出す。ブランカが跳びこんできたら小頭突き（小のスーパー頭突き）を出す。出すタイミングは、引きつけたほうが安全。早いと相打ちになる。遠くでピョンピョンはねている場合は、狙いを定めてスーパー頭突きを当てる。

モードが変わったら、小頭突きをきちんと狙うようにする。ブランカが反対側にまわりこむようにジャンプしたら投げる。

ローリングアタックはスーパー頭突きで返すことができる。



完全な待ち本田。これが一番安全確実。

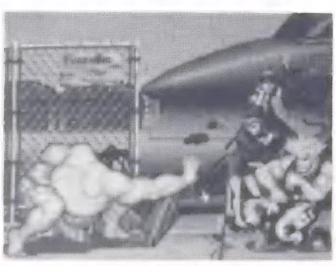
VSガイル 前作と同じ方法が通用する!!

立ちサマーソルトが怖いので待ちに回る。

歩いてきたら、やや遠い間合いでしゃがみ中パンチを出す。ガイルは大足払いを出そうとするが、しゃがみ中パンチに当たってしまう。近くでしゃがみ中パンチを出そうとすると、大足払いで転ばされるので注意。

跳び蹴りを狙ってきても、しゃがみ中パンチを出せばあっさりと返せる。

時間はかかるが安全第一!!



ストIIでも通用した方法がそのまま使える。

VSケン 必殺技のスキを狙え!!

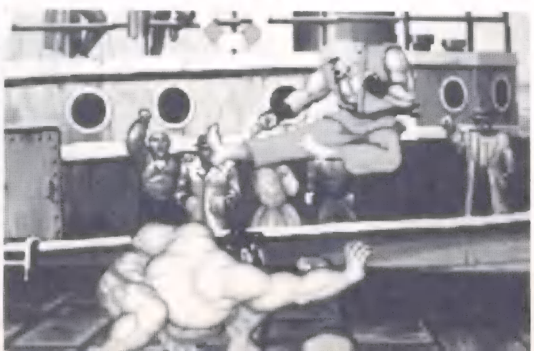
相手の攻撃に対する返し技で対抗する。

竜巻旋風脚は、しゃがみ中パンチで返せる。

昇龍拳は、落ちてくるところを投げてしまうのが安全。

跳び蹴りは、しゃがみ中パンチで返せるが、間合いの取り方に注意すること。後ろにまわりこむように跳び蹴りをしてきたら、とりあえずガードをしたほうが安全。

波動拳は、1回目は垂直ジャンプでかわして2回目のときに跳びこんで跳び蹴りを当ててもよい。また、後半のほうでケンが出たとき、お互いが画面の両はじにいたときに波動拳を出してきたら、1回目で跳びこむと大昇龍拳を出すが空振りしてしまうことが多い。もちろん、このときは投げてしまおう。



跳び蹴りも竜巻旋風脚もしゃがみ中パンチで返せる。

VS春麗 着地に投げちゃえ!!

ピョンピョン跳びまわるので、着地を狙って投げてしまうのが楽。ただ、のっかり攻撃の場合はくらってしまうことがある。このあとの着地を狙ってもよいのだが、けっこう間合いが離れて投げられないことがあるので、のっかられたあとはジャンプで反撃したほうがよい。

着地を狙って投げるときは、タイミング的に春麗が着地する前にボタンを押す。そうでないと逆に投げられてしまう

DASH!!

これで出しぬけ!! ストIIダッシュ大攻略

ので注意。



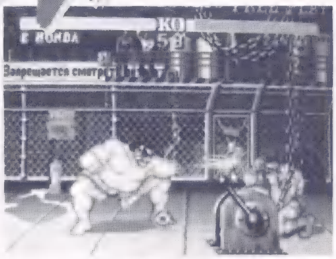
このときにボタンを押せば投げ返されることはない。

重戦車の威力爆発!! VSザンギエフ

本田と同じように百裂張り手を出しつつズンズン前進していくだけでよい。本田よりもパーフェクトが取りやすい。

ジャンプ攻撃をしてきたら百裂張り手を出したまま後退すればよい。このときに倒れたザンギエフに密着してからの百裂張り手を出すことは避けること。起き上がると同時にスクリューをかけたり、百裂をくらいながらもスクリューをかけたりしてくるからだ。

時間がかかるのがちょっと難点だが、確実に勝てるぞ。



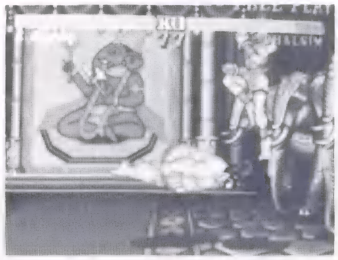
やたらガードが硬いザンギエフ。時間に注目!!

基本に徹しろ!! VSダルシム

勝つだけなら、スーパー頭突きだけで勝てる。

相手が地面にいるときはすかさず出して、空中にいるときはある程度狙って出せばよい。

スーパー頭突きを当てたあとは、近寄って百裂張り手。もしくは、ジャンプ攻撃→大足払いのパターンにはめてしまう。このパターンにはめるときは、画面の端のときはタイミングが狂うときがあるので注意。



バックジャンプで逃げようとするダルシムにスーパー頭突きだ!!

ダッシュアッパーを狙え!! VSバイソン

百裂張り手だけでもよいが、しきりに相打ちを狙ってくるので危険が伴う。

確実に勝つなら待ちホンダ!! ダッシュアッパーが2回ーセットなのを利用して、2回目のダッシュアッパーのときにしゃがみ中キックを出す。たいていモロに入り、2回くらいヒットさせるとバイソンはピヨる。こうなったら3段攻撃を入れてしまえばほとんど勝ち。終わらなくても、再びダッシュアッパーを待てばよい。

もし、ジャンプパンチしてきたら小頭突きで返せばよい。



別名、「あっち行けキック」。2発入るのはおいしい。

バック転を投げろ VSバルログ

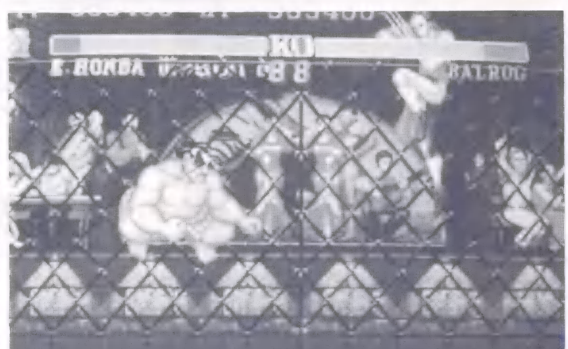
バック転のあとのスキを利用して投げはめができる。

最初にはめるまでが問題だが、小頭突きを出せる体勢にしておき、バルログが跳び蹴りをしてきたら小頭突きを当てる。そして、バルログが倒れているところに跳び蹴りを当てようとすると、バルログがバック転するので、バック転が終わったときに投げてしまえばよい。

または、画面の端にいないときにバルログが3角跳び蹴りをしてきたときに、少し後ろに下がってから斜め跳び蹴りを当てて、バルログの着地を狙って跳び蹴りを当てようとするとやはりバック転をするので投げてしまえばよい。



小頭突きを遅く出すことによって爪折りが狙える。



バルログが3角跳び蹴りに来たところ。本田の位置に注目。これからバルログに向かって跳び蹴りだ。

下タイガーが頭突きの的に!! VSサガット

勝つだけならひたすら待ち本田。グランドタイガーショットを出してきたら、スーパー頭突きを出して反撃する。スーパー頭突きを出すタイミングは、サガットがグランドタイガーのモーションを見せたとき。あまりに遅いと失敗するので注意。

タイガーアッパーカットを近くで出してきたら、落ちてくるところを投げてしまう。

サガットがバックジャンプをしたらグランドタイガーを出す前兆。ただ、早めにスーパー頭突きを出してしまうと、サガットに頭突きを当てたあとに残っているタイガーショットが当たってしまう。パーフェクトを狙っているときは注意。



スーパー頭突きはめのところ。このときにスーパ上頭突きを出すとたいてい当たるぞ。

スーパー頭突きの威力が爆発!! VSベガ

スーパー頭突きで倒してパターンにはめる。

画面の端で待っていて、ベガが跳び蹴りをしてきたところに小頭突きを当てる。

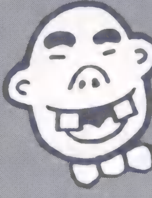
そして、ジャンプ攻撃→大足払いのパターンにはめる。ただ、ベガが画面の端にいるときはタイミングが狂ってしまい、連続して跳び蹴り→大足払いを狙うと、ほとんどサイコクラッシャーで返してくるので注意すること。

また、これとは別にスーパー頭突きだけで勝てる方法もある。1回スーパー頭突きを当てたあと、ベガが起き上がるときを狙ってスーパー頭突きを出せば、ベガがジャンプして逃げようとするところにスーパー頭突きが当たることが多い。パーフェクトは難しいが、案外楽に勝てる。



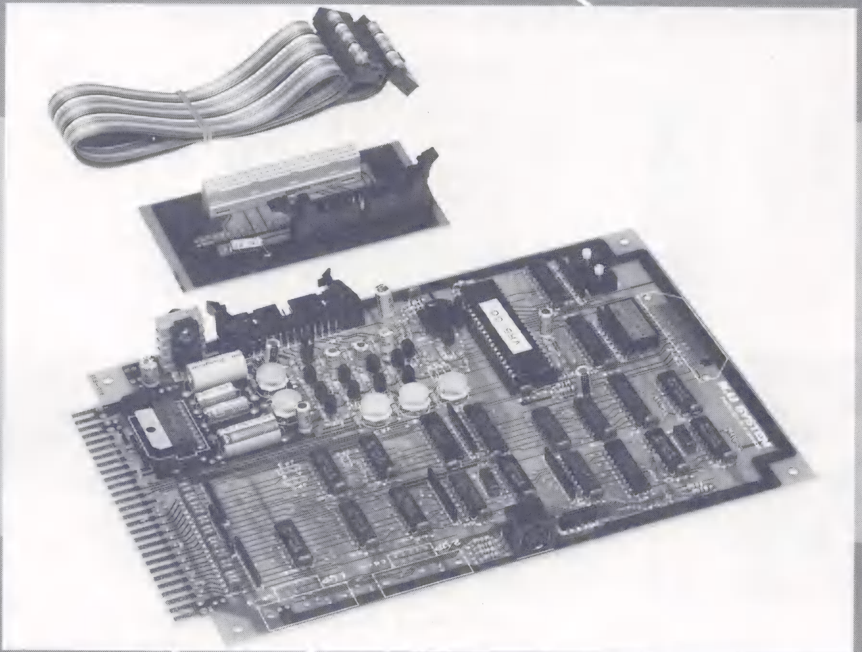
この方法もストIIで使えたね。けど今回のほうが強力だ。

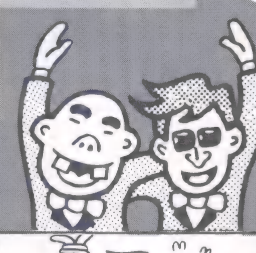
P・Cメイト新発売



PCエンジンのエクストラバスにつなぐだけで鮮明なRGB映像が楽しめます！
RGB回路にパワーアンプを搭載したことによって従来のRGB改造のような画面の暗さを解消しました。
JAMMAハーネス対応、コントロールBOXでプレイできます。取り付け／取り外しもワンタッチでOK！限定発売です。



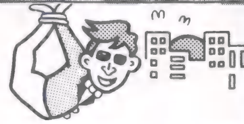


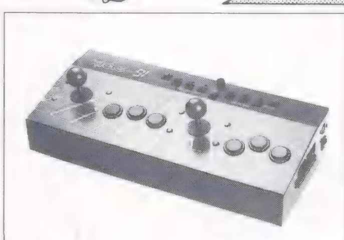


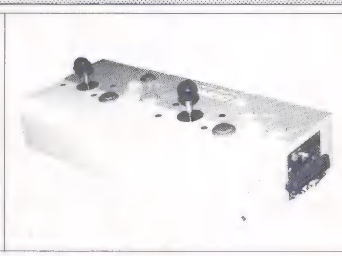
¥20,000(税別)

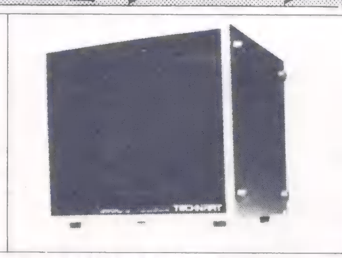
ゲームに金縛り!!













コントロールBOX KIC'S－91

連射切り替えスイッチ、速度調整ボリュームはBOX上部にあります。
ヘッドフォン端子付き、ビデオコンバーターの調整もBOX外部よりできます。６ボタンゲーム対応は3000円アップになります。
Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力に接続するだけでプレイできます。¥35,000
Bタイプ：RGB入力のあるモニター(200ライン15KHz）が使えます。¥29,000
Cタイプ：A＋Bの機能で¥38,000

COMBO AV

２スピーカーによるサラウンド＆ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。６ボタンゲーム対応は5000円アップになります。
Vタイプ(ビデオ端子、RF対応)　¥34,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応)　¥29,000
VRタイプ(上記両方の対応)　¥36,000

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。RGB入力はアナログ21ピンおよび15ピンです。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz　24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥80,000

NEO－GEOシステム

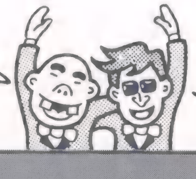
高品位なグラフィック　サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス。拡大　縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。本体(コントローラ付)¥48,800
ゲームカセット¥13,800から　ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20　コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00～PM8:00
日曜祝日休
※類似品にご注意ください。

中古基板も常時2,000枚在庫！　くわしい資料ご希望の方は、62円切手３枚同封のうえテクナートGM係まで！



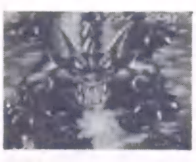
通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

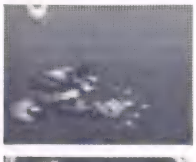
コンプリート
6大攻略

君のうでにカツを入れる!!
いくぜ!!ぶっとび大攻略!!

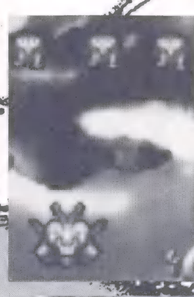
POWER

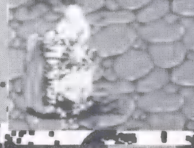
うっとうしい季節になった。俺は真夏の太陽を待ちくたびれて、筐体の前に腰を落ちつけた。罪な奴だぜ、ジューン・ブライド。涙、涙で画面もくもる。ちくしょう、もうバイタルがないぜ…。OK。もう1コインだ。クリアは遠いが、こりゃがんばるしかねーな!!


ニンジャコマンドー


ガンホーキ


ラストリゾート


コズモギャングザビデオ


ダークシールⅡ


ウルフファング

連射だけでは生き残れないぞ!!



ニンジャコマンドー

爆烈究極拳マスターRIK君

まずは1～4面。
このゲーム、ちょっとしたザコの攻撃も
あなどれない。
敵の弾には神経集中、
そして余裕を持ってかわせ。

まずは基本となる操作の説明から

8方向のレバー3ボタンで、レバーで8方向に自機を操作、Aボタンはショット。Bボタンはバック転、Cボタンは忍術の使用(体力消費)。Bボタンでバック転中にAボタンで、バック転手裏剣（レバーを入れた逆の方向に打ちます）。

と、こんな具合ですが、このゲームの場合、あとで説明する必殺技の使用頻度が高いバック転、忍術はそれほど重要な技ではありません。

ですが、ザコに囲まれてしまった場合などは、忍術を使用したり、バック転で大きく逃げる、といった場合もありますので、覚えておいてください。

必殺技——レバーでコマンドを入力し、ショットボタンで必殺技を出すことができます。非常に利用価値の高いものなので、ぜひ覚えてください。

出し方は、キャラ別攻略で説明します。あと、通常のショットは、連射することによりパワーアップすることをつけ加えておきます。

さて、どのキャラを使うか？

その前に、各キャラの特徴と、必殺技の出し方などを。

○ジョー・タイガー

「必殺技」

雷神の術——ため撃ち。レバーを下にため、上に入れると同時にAボタン。

竜巻神拳——レバーを、下、右下、右、と同時に、Aボタン。コマンド入力系の技は左右逆方向（下、左下、左＋Aボタン）でも出すことができます。



レイア・ドラゴン　忍法は微塵隠れ。



ジョー・タイガー　忍法は火炎竜。

ダブル竜巻神拳——攻撃範囲の広い竜巻神拳。レバー左上、左、左下、右上、右、右下と同時にAボタン。

このキャラの特徴としては、ため技である雷神の術の「ため」の時間が非常に短い、というところ。対ボス戦でとても役立ちます。竜巻神拳も、自機の周囲を広範囲に攻撃でき、役立ってくれる。

○レイア・ドラゴン

「必殺技」

鳳凰拳——ため技、前方広範囲に攻撃、レバー下でためて、上と同時にAボタン。

ファイアウォール——横方向へ炎を発射、レバーを下に入れると同時にAボタン。

紅蓮分身——自機の分身が現れ、前方に攻撃補助、Aボタン連打で出ます。

特徴は、複雑な操作がいらないというところ。

ため技のため時間は普通。



リュー・イーグル　忍法はブラックホール。

○リュー・イーグル

「必殺技」

爆烈覇王拳——ため技、前方を攻撃。レバー下でためて、上と同時にAボタン。

爆烈虚空拳——横方向を一直線に攻撃。レバー下、右下、右と同時にAボタン。

爆烈究極拳——前方を、かなり広範囲に攻撃できます。レバー上、左上、左下、右下、右上、下、と同時にAボタン。

このキャラの特徴は、ため技のため時間が非常に長いということと、爆烈究極拳が、とても出しにくいこと。

必殺技をうまく使いこなさなければならない分、他のキャラより苦労します。

使いやすさで選んだら…

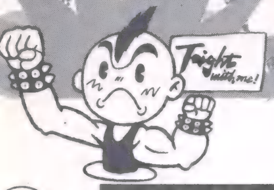
ここで使用キャラ決定。私はジョーをおすすめします。なんといってもため技が早いというのが一番の理由。この攻略も、ジョーを使用した場合になっています。まずは、竜巻神拳を、歩いていてもすぐに出せるように練習しましょう。そうそう、必殺技を出すときは、連打を1回やめてから、レバー入力して出したほうが出しやすい（というより、連打しながらだとほとんど出ない）です。

あと必殺技についてもう1つ。必殺技の出し方で、～と同時にAボタン、と書きましたが、これを、～と同時にAボタン連打にすると、どうでしょう？必殺技が、2、3発同時に出ます（ため系、連打系の技はのぞく）あまり使う場面はないのですが一応覚えておいてください。

○アイテム類

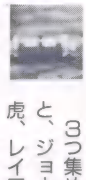


○食べ物
ライフ回復

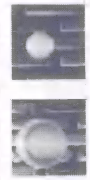




○巻物

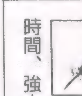


3つ集めると、ジョーは龍、リューは虎、レイアは大鷲に、それぞれ変身し、一定時間無敵となります。



○コイン小・コイン大

敵を倒すと出現、ステージクリア時に集めた数に応じてLIFEを回復します。大きいコインは小さいコインの5個分です。なお、大きいコインを出すのには必殺技などで敵を倒した場合に出現します。



○ファイヤーソード

取ると一定時間、強力な炎を放射。

気をつけなければならないこと

では攻略に入る前に、ポイントとなる点をいくつか書いておこう。

1つめは、画面のスクロールが、自機の動きに合わせてスクロールする、任意スクロールのゲームであるということ。こういったタイプのゲーム全般にいえることだが、画面を少しずつスクロールさせ、敵を画面上にたくさん出さないようにする。

また、このことの応用で、ジョーの場合、雷神の術（ため技）の出ている時間が長いので、雷神の術の出ている間だけ進み、切れたら止まって、をくり返す方法がある。しかし、時間がかかりすぎる（タイム制限あり）ので、「ここはいつも食らってしまう」とか、ここぞという場所で使いましょう。

もう1つの注意点は、敵の体当たり。このゲームの場合、ダメージを受けたときの無敵時間が案外短いので、敵の体当たりを受けてから敵が通過するまでに2〜3発食らった、なんてことがひんぱんに起こります。

そこで、体当たりなどを食らいそうになったら、死ぬよりはマシだ、と思って、忍術を使用したりしてもいいでしょう。ようするに、ザコと思って気を抜くと、ムダな死を招くということです。

以上を頭に入れたところで、各面の攻略に移りたいと思います。

STAGE 1
潜入マルスコーポレーション

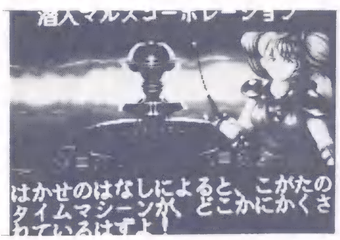
悪の組織スパイダーの手によって、歴史が乱され始めた。スパイダーの隠れ家であるマルスコーポレーションに潜入し、タイムマシンを奪い取るのだ！

この面で基本的な操作を練習しましょう。慣れれば、竜巻神拳を連発しながらどんどん進めます。

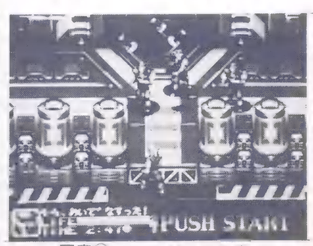
始まってすぐの場所、赤いザコが突っ込んで来たのち、輸送車のようなものが出て来て、青いザコを出します。青いザコは弾を撃ってくるので早めに処理します。

しばらくして、ドラム缶が3つならんで見えたらストップ。ドラム缶の陰に隠れて、赤ザコ3匹と緑ザコ1匹がいます。赤ザコはバズーカを撃ち、緑ザコは手榴弾を投げてきます。遠くから、ため撃ちなりなんなりで倒します。

塀を壊して進むとスパイダーが現れますが、スパイダーは無視して（攻撃してこない）



さあ出撃だ！



写真① このザコに注意



写真② こいつが1面ボス、ただのザコ。

その後の手榴弾兵に気をつけてください。兵隊の足が見えたらため撃ちで殺してください。初めは食らいやすい場所です（写真①）。

その後はボスですが、ボスは、完全に判定が出てから、ため撃ち3発で壊れます。

ため撃ちは、1発目を撃ったらすぐに次の気合をためるようにすれば、ボスは攻撃をする間もなく大破します（写真②）。

STAGE2〜4
その1
原始時代

ステージ2〜4は、原始時代、エジプト時代、日本戦国時代の3つのステージが、ランダムで進行します。

原始時代では、石を持った原始人ザコや、ブーメランを持ったザコ、ヤリを持ったザコなどが登場します。その中で、ヤリを持ったザコは自機に向かって突進して来るので特に注意、見つけ次第倒します。そこらに生えている巨大植物ですが、当たるとダメージですので壊して進みます。

しばらくして、トリケラトプスにまたがったザコが突っ込んで来ます。問題はその後、オノを持ったザコが3人ならんでオノを投げて来ます。ここは、ため撃ちをしながら、少しずつ進む方法を取ります。

さらに進むと中ボスの登場。巨大原始人が、初めはオウム貝のようなものをブーメラン状にのばして投げつけて来ます（写真③）。

ブーメランが破壊されると、今度は近くにいるザコをつかまえて投げつけて来ます。こいつに対しては、真ん中では両側からザコに突っ込まれ不利なので、画面はじで片方のザコを打ちつつ、ボス本体へ攻撃します。投げつけて来るザコは、なるべくため撃ちで殺すようにすれば楽に倒せるでしょう（写真④）。

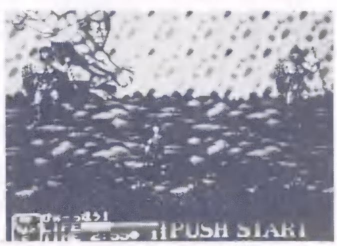
中ボスを倒すと海岸へ出ます。この海に入る一歩手前のところから、またため技を使いながら少しずつ進みます。そうしないと、カメのような敵に3WAY弾を撃たれて、どうしようもなくなるからです（写真⑤）。

陸に上がってからは、ブーメランザコに気をつけながら進めば、さほど問題はないです。原始人たちが妙なお祈りを始め出したら、ボスの登場です。

ボスはメカでできた恐竜です。口から自機を狙って炎をはく。2回炎をはいたら突っ込んで来る。この2つを覚えておいて、通常はボスの正面より少しずれた位置からため撃ち攻撃、ボスが炎を2回はいたら少しはなれる。それをくり返せば倒せます。しかし、すると今度はメカ丸出しにな



原始時代、もちろん原始人が敵。



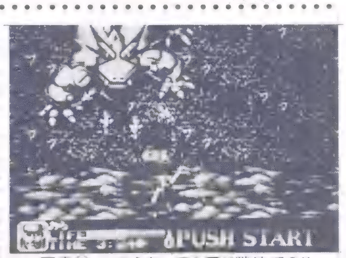
写真③ 中ボス。正式名アンソニーくん。



写真④ このへんで撃っていよう。



写真⑤ こうなる前に撃っておく。



写真⑥ こうなっても同じ戦法でOK。

ってホーミング弾を撃って来ます（写真⑥）。ですが、ホーミング弾は撃ち壊せるので、同様にすれば奴はオダブツです。

STAGE2〜4 その2 エジプト時代

この面のザコは、突っ込んで来るライオン、トゲトゲのローラーを押して来るザコ、弓矢を放つザコなどがいます。中でも弓矢ザコに注意。弓矢は意外にかわしづらいです。

面が始まるとしばらくはライオン、ローラーザコ、弓矢ザコの攻撃が続きます。すべて連射orため撃ちで処理します。少し進むとスフィンクス?の置き物のある場所に出ます。ここは弓矢ザコが出て来ます。かなり狭い場所なので、弓矢を撃たれるととてもやっかい。よってこの場所はため撃ちで少しずつ進んでください。

中ボスはミイラ男×3人。こいつらの攻撃は体当たりのみ。出現と同時にため撃ちで攻撃。左下に向かって回って来る奴を集中的に撃ってください。1匹自機に向かって来ますが、サッと右にかわし、再びため撃ちを浴びせていれば倒せます（写真⑦）。

それでもこの中ボスはつらい！という人は、ここへ来るまでに巻物を2本取っておきます。そして中ボスの出現地点のつぼの中の巻物を取り変身してください。無敵時間中にボスを倒せます（写真⑧）。1面で3つある巻物を、2つだけ取り、この面まで持って来る方法が確実です。

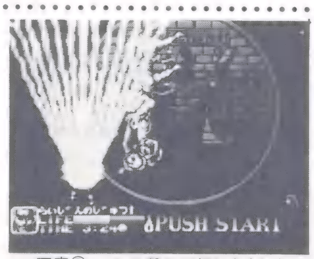
この後ボスまでは弓矢を持ったザコがたくさん出るので、例によってため撃ちで少しずつ進みます。途中ライオンが画面はじに控えている場所は、竜巻神拳なりなんなりで、突っ込まれる前に倒してしまいましょう。



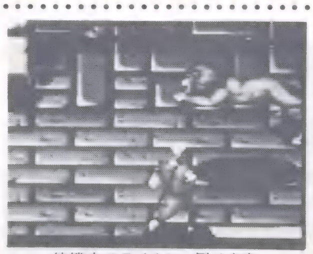
エジプト、ライオンも敵。

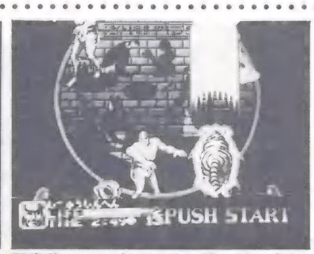
ボスは、初め神官たちが大勢かたまっていて、真ん中の奴が3WAYを撃ってきます。

こいつを倒すと真のボス、ファラオの登場。こいつの攻撃は、両方の手から7WAYヘビ(撃ち壊せる)、頭からは12方向弾(壊せない)を撃ってきます。左手から集中的に撃ち、速攻で壊します。そして今度は右手を集中砲火。右手を破壊したら、12方向弾をかわしたのち、頭に撃ち込んで終了。



写真⑦　ため撃ちで押しまくれ！

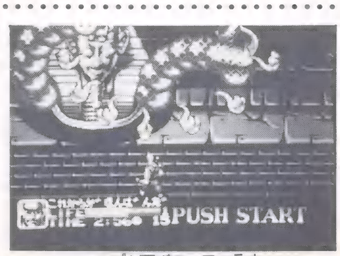

待機中のライオン、倒せます。



写真⑧　エジプトが3面以降の時に有効。

STAGE2〜4 その3 日本戦国時代

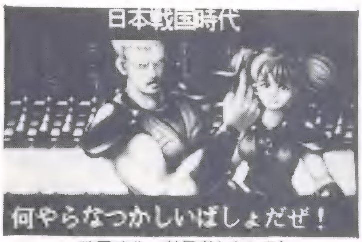
日本戦国時代ということで、ザコは忍者、弓矢ザコ、鉄砲ザコ、腰元などが襲って来ます。



エジプト面ボス、ファラオ。

門を壊してすぐのところ、左側に弓矢を持ったザコが待ちかまえていますが、ここは門をすばやく通って、竜巻神拳で弓矢ザコを片づけてください。

城内に入ると、腰元が突っ込んで来ます。ここは少しずつ進むか、竜巻神拳で一気に抜けてください。

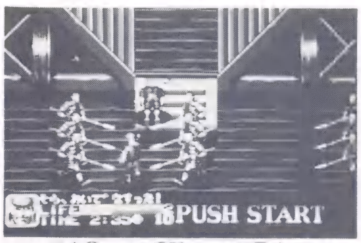


戦国時代、敵忍者も出るぞ！

中ボスは、でかい体でくり出す旋風脚が圧巻の、"尾張の荒法師"雷電　貴エ門と若エ門です。攻撃は、両手を前に出したあとの爆風攻撃と、四股をふんだあとに出す旋風脚。爆風は正面にいなければ当たらないし、旋風脚は誘導できます。パターンとしては、初めは真ん中で撃ち込み（もちろんため技）後ろの奴が四股を2回ふんで、"来る"と思ったらサッと右へかわします。そのあと再び撃ち込んでいれば、2人共死にます。


旋風脚は見てて笑える。

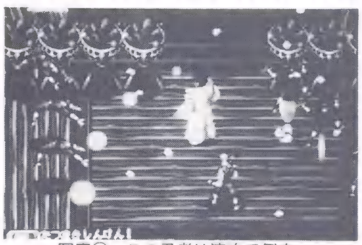
その後、大きなヤリ地帯を抜けると、忍者が前方に現れ、両側からはザコが、という場面が続きます。ここら辺は特に慎重に進むこと。忍者が出たらすぐ気合をため、速攻で殺してください。食らいそうになったら忍法を使用してもいいでしょう。



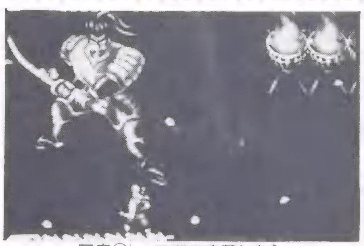
写真⑨　この場所。ここは忍法で。

その後、階段が見えたら（写真⑨）、弓矢ザコ×4が来るので、ここは忍法を使用（安全策）。スシ×4を取ったら、妙なおどりをおどるボス、"信長"との対戦です。

信長がおどっているときに、忍者が右から3匹、続いて左から3匹やって来ます。出て来る前から右（左）側へ行き、竜巻神拳を連発して、出現と同時に倒すようにします。この際、弾の1発や2発は食らってしまうかもしれませんが、こいつらさえ早く倒せば信長はザコ同然。早く倒すことを優先させましょう（写真⑩）。


写真⑩　この忍者は速攻で倒す。

信長の攻撃は、火の玉を出す、剣で切りつける、の2つ。どちらも自機を狙ってくるので、信長の正面でため撃ちを連発します。信長が何か動きを見せたらすぐに左右にかわせば攻撃はかわせます。とにかく、信長の攻撃はすべて正面に撃たせること。これだけで勝てます（写真⑪）。


写真⑪　正面で攻撃しよう。

この先はどうなる?

この先は三国時代、第2次世界大戦、そしてラストは未来のマルスコーポレーションで決戦！となるわけですが、ノリはほとんどバトルフィールドですね。次回でラストまで行きたいと思います。では、また。

魔法警備隊ガンホーキ



当然のごとく、ポイントとなるのは"ホーキ"の使い方。有効に使って、有利な戦いを目指そう。

RIK君

コミカルシューティングゲーム、ガンホーキ。キミはもうプレイしてみたかな？難度は低めで、操作法も、慣れれば簡単だ。

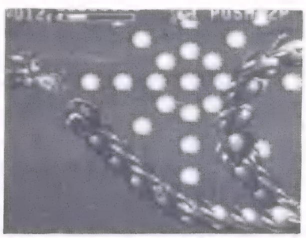
今回は、ホーキのうまい使い方＋1～3面を、敵の攻撃を中心に攻略だ！

操作は簡単 まずは己の力を知れ

8方向レバー2ボタン。レバーで自機を操作、ボタンはショットとホーキシュートです。ショットボタンを押し続けるとため撃ちが出来ます。ホーキ回転は、レバーを上下にすばやく入れることで可能です。

●ショット…自機のショットは2種類。ファイアーとサンダーがあります。この2つは通常、見た目は変わらないのですが、ため撃ちを使用した場合の効果が違います。ファイアーは、敵にぶつかると破裂し、広範囲にダメージを与えます。サンダーのほうは、前方3方向にカミナリ状のショットを発射して、さらにそのショットは地形に沿って飛んでいきます。

今回の3面までの攻略では、ショットはファイアーを使用します。全体的に見ても、威力の大きいファイアーが使えます。



ドカーンとファイアーの魔法。

●ホーキシュート…ホーキシュートは、ボタンを押した時のレバーと反対方向へ飛びます。レバーがニュートラルの場合は、自機のところでしばらく回転したのち、前方へ飛んでいきます。ホーキシュートには貫通力があり、弱い敵などは貫通させることが出来ます。ただし、地形は貫通せず、ひっかかってしまいます。



地形にはひっかかってしまう。

なお、このホーキシュートは、一部を除く敵弾を消すことが出来るので、バシバシ使って敵の弾を自機に寄せつけないようにしましょう。

しかし、使いまくるのも問題。ホーキシュートを使っている間は、自機は通常ショット(およびため撃ち)しか撃てないので、そのところを注意して使用しましょう。

●ホーキ回転…ホーキ回転のやり方は、細かくいうと、レバーを上、下、とすばやく入れます。

その効果は、というと、ホーキ回転使用中の自機は無敵、さらに弾消しや攻撃にも使える、といったところ。敵の弾などに追いつめられてしまった場合などは、ホーキシュートよりもこちらのほうが効果的です。

注意する点は、1度回転したあとは、すぐには回転できない、ということと、地形はすり抜けられない、ということです。

とりあえずは、とっさにでも、レバーをすばやく下、上、と入れて、いつでも回転出来るように練習しましょう。

●立つ…この攻撃は、地形のある場所で、地形にくっつくことによって出来ます。天井などにも立つことが可能です。立った地点を下と考えて、自機の前後と上方に弾を撃つことが出来ます。

しかし、この攻撃、あまり利用価値がない（上やうしろへ攻撃するんだったら、ホーキを飛ばしたほうが早い）ので、地形の狭い場所などは、逆に立たないように注意しましょう。

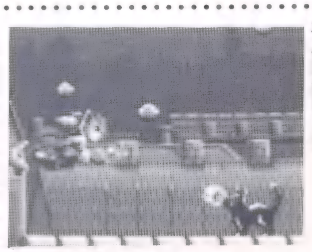


うしろへ攻撃してたりしないように。

STAGE 1 夜の街

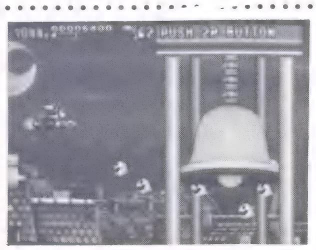
まずは1面。オバケが飛んでいます。前方の敵にはショット、上下に来たらホーキシュートを使う、という感じでOK。

屋根の上に黒ネコがいますがこいつも敵。こいつの出す泡？のようなものは、一度撃つと破裂して弾に変わるので、泡を出させないように。出してしまったら、落ちついて弾をよけましょう。



黒ネコの泡攻撃。

しばらくして、大きなベルがあります。このベルは壊して進みますが、壊すとたまに、自機のパワーアップの素であるスピリッツをたくさん出すことがあります。これには法則がありそうです。ご存じの方、ぜひ教えてください。



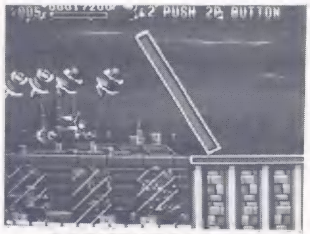
このベルは壊せる。



死神のウェーブは壊せない。

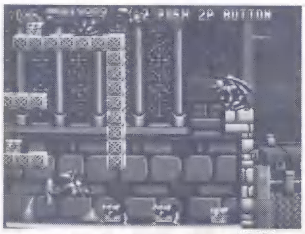
ちょっと硬い敵、死神は、撃ってくるウェーブに注意。このウェーブはホウキシュートなどでは消せないので、ちゃんとよけること。あとこの

敵の攻撃は、頭と体に分かれての体当たり。これは特に問題ないでしょう。
　地形が開いて、下に宝箱がたくさんある地点は、あまりスピリッツの回収に手まどっていると、上からザコが降ってきて、脱出できずに死ぬことがあります。



ここのザコは覚えておこう。

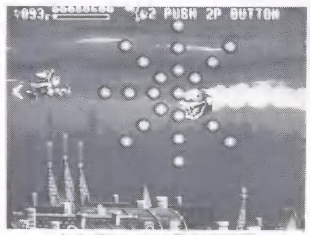
建物の中は、上のほうを進むと比較的楽です。
　この場面で登場する敵は、銅像のような敵と、ニセ宝箱です。銅像のような敵は、自機に反応して突っ込んできます。下からいきなり突っ込まれるのさえ気をつけていれば大丈夫です。ニセ宝箱は、やはり自機に反応して、スライムのようなものを吐いてきます。普通の宝箱とは色が違うので、すぐにわかるはずです。



あまり近づかずに倒してしまおう。

●1面ボス…1面ボスは、長ーいヘビのような奴です。
　こいつの攻撃は、体当たりのみ。しかし、ほんっとに長いので、戦いが長びくと非常に危険です。

このボスに対しては、主にため撃ちで攻撃をします。しかし、ボスがダメージを食らうのは頭だけなので、頭に直接攻撃できない場合は、ホーキシュートを使います。
　ボスに囲まれてしまったときや、つぶされそうなときは、ホーキ回転を使い、無敵時間の間に逃げてください。

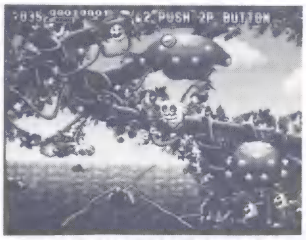


1面ボス。ため撃ちで攻撃。

ボスを倒すと、ボスがそのままスピリッツになります。回収しましょう。

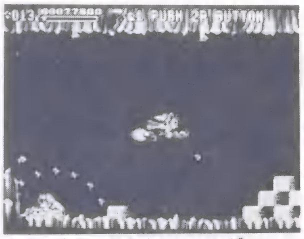
STAGE 2 森林

ステージ初めに出現するザコは、撃ちのこしたりすると後ろにまわり込まれてやっかいです。できるだけ撃ち殺します。ザコといっしょに登場する空中に浮いているキノコの弾は、ちょっと変則的な動きをするので、早めにホーキシュートをたたき込んでください。



キノコがたくさん浮いてます。

　そうこうしているうちに、洞窟に入っていきます。
　洞窟の中の敵は2種類、コウモリとゼリーのような敵です。コウモリは天井を飛び回っているだけで、さして問題ないのですが、ゼリーのような敵が問題。
　この敵は、小さいうちはいいのですが、小さい奴がたくさん集まって、どんどん大きくなっていきます。こいつが大きくなると、硬さがどんどん硬くなってしまい、最大になると、撃ち切れないぐらいにまで硬くなってしまいます。
　こうなるのを防ぐために、こいつを見たら、小さいうちにすぐ倒します。地形で撃ちにくい場合は、ホーキシュートを使用してください。



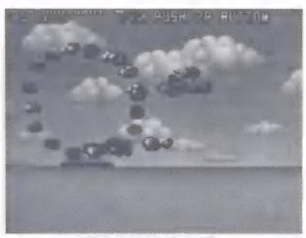
大きくなるとたいへんだ。

宝箱がいくつか積んである所が見えたら、上下の岩がくずれてきて、ボスの登場となります。
●2面ボス…2面のボスは、岩がいくつも集まってできた奴です。
　初めの岩が上下から飛んで来る場面では、初めは右上で待ち、岩がせまって来たら徐々に下へ、右下で追いつめられたらホーキ回転で逃げます。というようにしてやり過ごします。最後に一斉に岩が集まって来ますが、これもまたホーキ回転でやり過ごしてください。



回転でやり過ごす。

ボスの攻撃方法は2種類あります。1つ目は、ボスが指?を出したのち、自機のいる所へ移動して来て、周りを囲むようにして攻撃してきます。ボスが形をくずしてきたら、その場から離れれば大丈夫です。



ボスの攻撃その①。

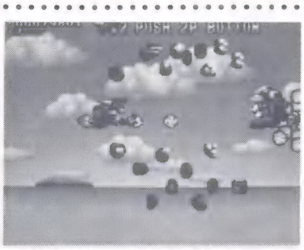
2つ目の攻撃は、岩を前方に盾のようにして、その岩の一群を飛ばして攻撃してきます。この攻撃がきたら、とりあえず後方で待機し、岩を飛ばしてきたら、上下によけます。よけると岩はUターンして戻ってくるので、今度は真ん中のスキマでよけます。ボスにダメージを与えるならばこの瞬間をねらいます。ため撃ちをぶつけましょう。
　なお、このボスの攻撃は、左右逆の場合もありますので、バラバラになったボスが、自機のいるほうに集まって来てしまった場合は、ホーキ回転でサッと切り返しましょう。



ボスの攻撃その②。後ろで待ってて…。



上下によける。



岩が戻るときに攻撃だ！

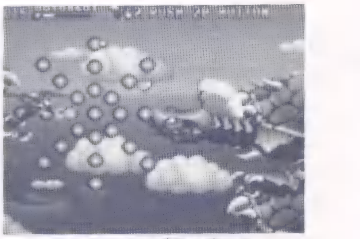
あとボスがダメージを受けるのは、1つ目の攻撃の指を差し出した瞬間と、2つ目の攻撃に戻る瞬間です。前者は攻撃が当たりにくいので、後者の攻撃のときを狙います。
　それ以外のときに攻撃しても無効になってしまうので、ご注意を。

STAGE 3 浮遊亀

亀が空中遊泳しているステージ。
　ステージ始まってすぐの、大きな亀地帯は、伸ばしてくる頭と手足が壊せるので、破壊しながら進みます。壊し方としては、ホーキシュートを手足のつけ根にめり込ませて、さらにその上からため撃ちを当てると早く壊せます。

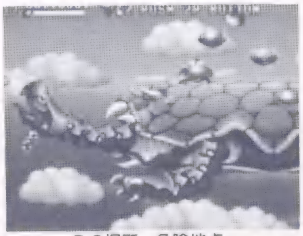


君のレバーにカツを入れる!!
いくぜ！ぶっとび大攻略!!


このようにすれば早く壊せる。

この亀たちの手足を壊すと、スピリッツがたくさん出るので、できるだけ回収しつつ進みます。あと、この亀たちの体は、地形と同じで、ホーキシュートはひっかかってしまいます。地形と同じということは、立つこともできるというわけです。が、立ったところで何の意味もないので、やめておきましょう。

浮遊亀地帯も終わりを迎えるころ、画面中央あたりに亀がいて、亀の背中にはザコがわんさかいる場所に出ます(写真参照)。このような場所は危険なので、亀本体が地形であることを利用して、手足を破壊したのち、亀の体の下に隠れてしまいましょう。ザコが亀本体をすり抜けてきますが、ホーキシュートを亀にめり込ませるようにして攻撃すれば安全です。


この場所、危険地点。

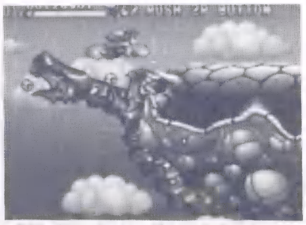
後半は誘導弾を撃つ亀がたくさん押し寄せてきます。

この場所は、ホーキシュートで誘導弾もろとも亀をつぶしつつ進みます。この亀の誘導弾は通常ショットでも撃ち壊せます。覚えておいて損はないでしょう。あと、この亀は、倒した後も死体が自機に突っ込んでくるということも忘れずに。


このようにすれば安全。

●3面ボス…空からバレリーナのようなザコが降ってきたら、ボス登場の合図。

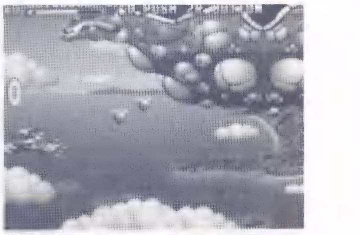
下から大きな亀が現れます。初めにボスがせり上がって来たとき、自機が押しつぶされそうになるので、ホーキ回転を使って下にまわり込みます。


3面ボス。初めつぶされそうになる。

そしたらすぐに、頭の根元に向かってホーキシュート！おまけにため撃ちもいっしょにぶち込んであげましょう。

そうして首を壊してやると、2本目の首が現れます。

この首は、絶対壊せない誘導弾を撃ってくるので非常に危険！この首もホーキシュート＋ため撃ちで一気にとどめを刺しましょう。速攻で撃ち込めば、自機がボスの下にくるところまでには壊せます。

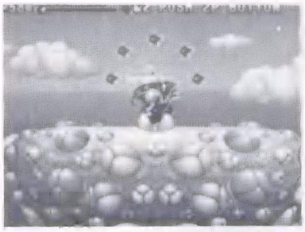

ボスがこのへんに来るまでに壊す。

残りの手足は、風船のような弾に注意しつつホーキシュートで壊します。これはさほど難しくないです。

すべての手足を壊すと、亀の甲羅が1枚はがれて、下から新しい体が出てきて、ボスの第2形態になります。

この形態のボスの攻撃は、どこから出るかわからない頭からの5WAY弾と、体当たりによる攻撃の2種類です。

こいつに対しては、画面下で、ホーキシュートを撃ってください。注意するのは、ボスの体当たりですが、ボスの体当たりには決まりがあって、頭を上に出したら下にさがる、左に出したら右にせまってくる、というように、頭を出した逆の方向にせまってきます。

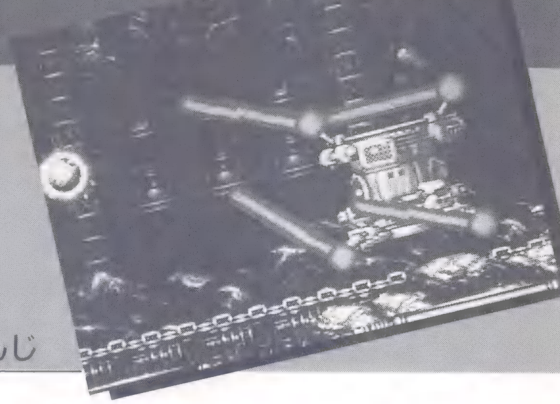

5WAYと体当たりによる攻撃。

つまり、画面下で戦っている場合、頭が上に出たときに注意してください。そこさえ注意して戦えば、たいしたことはない奴です。

るサイバーパンクの世界

リゾート
ESORT

石井ぜんじ

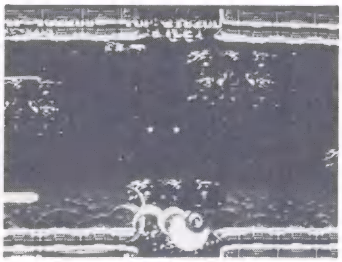


前半に比べて、後半のSTAGE4、5はそれほど難しくない。STAGE3が乗り越えられるなら、必ずクリアできるはずだ。難しい場所はいくつかのポイントに分かれているので、ポイントをしっかりおさえていこう。

STAGE4 前半

中央にレーザー砲台が多数、上下には3WAYに弾を撃ってくるレッドバグが出現する。レーザー砲台は前後に砲台を1つずつ持っている。両方壊さないと安心できない。しかも、開いているときしか攻撃できないのだ。

というわけで、レーザーの当たらない死角にいればレーザー砲台を壊そうとするより楽だ。実は、画面の一番上に自機をはりつかせるとレーザーや砲台自体に当たらない。ここにずっといればいいのだ。



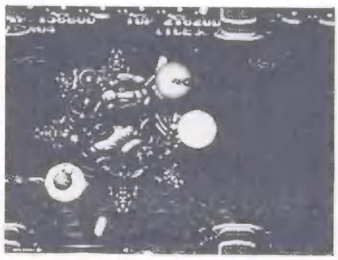
一番上にはりつけば大丈夫。

一番上にはりつくなら、弾を防ぐためにユニットは下に、武器は下に攻撃できるボムがいいだろう。

レーザー砲台以外に、レッドバグが弾を撃ってくるが、これはボムやユニット攻撃で倒そう。上にはりついていれば問題ないはず。

レーザー砲台が終わると、まん丸の魚のような回転砲台が出てくる。ボムの場合、ボムを本体に当てるようにしないと倒すのが遅れて危なくなるので注意しよう。また、レーザー砲台の最後の1つに後ろから撃たれるのも怖い。先にユニットをめりこませて倒しておこう。

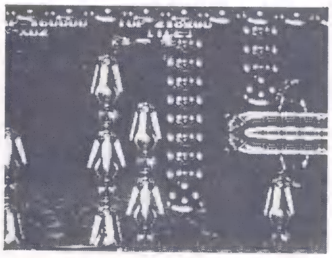
その後、上下に動く柱地帯に突入する。上のほうを通っていったほうが楽だろう。下から突き上げてくる柱は、一番上までは届かない。写真の場所で上にはりついていれば抜けられるだろう。



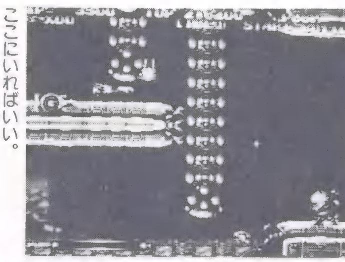
この砲台を倒しておこう。

上下に通路が分かれている場所は、上を通って下の壁にはりつくようにしていれば柱に当たらない。

ちなみに、上を通っても無理やり下のレッドバグを倒したい人は、下に赤ユニットをつけて中央の壁にユニットをとばせばいい。ぐるっとユニットが回って下のレッドバグを倒してくれるぞ。



思ったより柱が上に来るので注意。

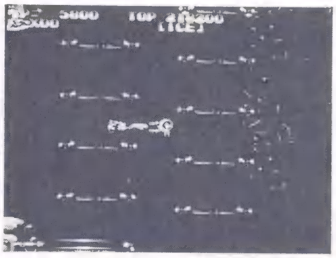


ここにいればいい。

その後の丸い魚砲台はレーザーのパワーアップをとって、レーザーで戦うと早く倒せる。

STAGE4 後半

上下に動く床のようなものがある。これは早めにくぐるとくぐりにくい。画面の半分くらいまで床が来るのを待って、下から上に床がそろって上がるときに通り抜けよう。



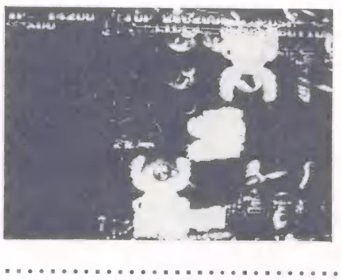
こんな感じですり抜ける。

その後、メタルビーがたくさん出現する。レーザーとユニットから出る弾をうまく当ててできるだけ早く倒そう。特に注意すべきなのは、上から出てくるメタルビーの一群。かなり近づいてくるが、逃げずにレーザーで撃ち切ってしまおう。

メタルビーを残しておくと、とんでもないことになる。一見逃げたように見せかけて、逃げないからだ。一度は残してみるのもいいかも。

ワープ砲台のラメラーが出現した後、STAGE4の最難関〝トライガンアーム〟が出現する。ここには、ぜひレーザーかボム最強で行きたいところだ。

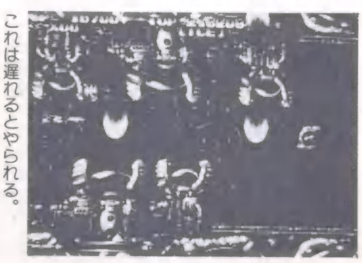
ここはまずユニットを右下につけ、下のトライガンアームの左の小さい砲台をまず壊しにかかる。ユニットをめりこませ、ショットを連打しよう。



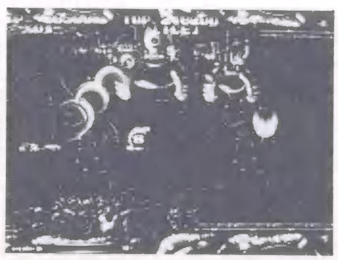
まずこいつを急いで壊す。

左下の砲台が壊れたら、すぐ左上の砲台をユニットを右上につけ変えて倒す。これを相当迅速に行わないと左上のレーザーにやられてしまう。少し遅れたら前に逃げるしかないだろう。

なぜか復活のときは、左上のレーザーが当たらない。左下の砲台1つを壊した後、左上の砲台をゆっくり壊して大丈夫。一番画面の後ろ(左)でレーザーが鼻先をかすめる。



これは遅れるとやられる。



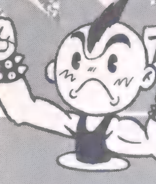
こんな角度から撃ちこむ。

中央の砲台は、ユニットをナナメにコアに撃ちこめば簡単に倒せる。コアの上からでなくて、一見保護されているかに見える横のほうからナナメに撃ちこむのだ。

STAGE4 ボス・カスタン

慣れないと押しつぶされるいやなボスだ。前後のコアを両方壊さないと破壊できない。閉じているときに動いて追ってくるので、倒し方をパターン化したいところだ。

ボスの所まで行ったら、画面の一番前まで行ってボスを右側に誘導する。そのうち上下に開くが、開く直前に回りこんで左側に行く。タイミングを覚えよう。

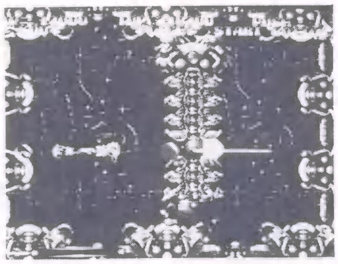


クライマックスを迎え

LAST R（ラスト）

後半ステージ攻略

そして、左側のコアをユニット攻撃で倒そう。レーザーなら、右側のコアも貫通してダメージを与えることができる。コアを倒さないと、コアからレーザーや弾を出してくるので注意。



まず左側のコアを壊す。

ボスが閉じたら、少し左にひきつけてから右に進み、ボスの右側にいく。このとき、赤い浮遊砲台が出現するが、これが問題。ここは、右下にユニットを固定しておき、出現直後にユニットをぶつけて倒そう。どんなパターンにしろ、この砲台を倒すのはパターン化しないといけない。



浮遊砲台をユニット攻撃で壊す。

後は、ユニットを左下につけ換えて右側のコアを壊せば一件落着だ。このボスはボスの動きを誘導してパターン化するのがコツ。

STAGE5 前半

まず、巨大戦艦との戦いになる。赤のユニットが活躍する。

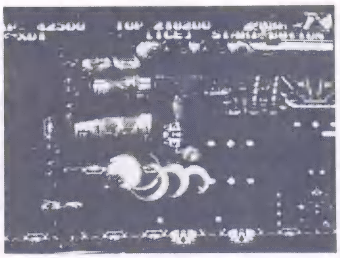
右上にまずユニットを固定し、上の砲台めがけて赤ユニットを壊そう。砲台全部を壊すと上から破片が落ちてくるが、この巨大な破片には当たらない。安心しよう。

そうしたら、ユニットを右下につけかえて、戦艦の上へと上っていく。途中で通常弾を放射状に撃ってくる砲台があるが、これは早めに倒しておこう。残すと後ろから撃たれる。

ここらへんで、地形のない空間にユニットがひっかかってしまうことがある。しかし、ユニットに重なれば再び自機にユニットをくっつけることができる。

戦艦の上部にあるレーザー砲台はユニット攻撃で壊していく。そのまま進むと、下に降りていくようになる。

下に降りていくと、壁に砲台がいくつかある。ここはユニット攻撃で壊そう。下まで行きついたら上下の壁の砲台は、ユニットの固定を解除してユニットをとばすと壊しやすい。



ここはユニットを固定しないでうまく上下にとばず。

戦艦内部には、外部ハッチと通じている格納庫がある。ここを壊していると、外部ハッチからターナーというロボットが出てこなくなる。

再び戦艦の上に出ると、誘導弾の砲台がある。この誘導弾はスピードがあるので、パワーアップが地上ミサイルのときはユニットをうまく使って誘導弾を破壊しよう。ノーマルショットで壊そうとすると危険。

戦艦下部はハッチ、ミサイル発射口などがあるがユニットを上に固定して早めに壊してしまうのが安全。攻撃してこないが、ハッチが開閉しているのが戦艦の動力源。ユニット攻撃を撃ちこめば戦艦を破壊できる。



ユニットを上につけてハッチなどを壊す。

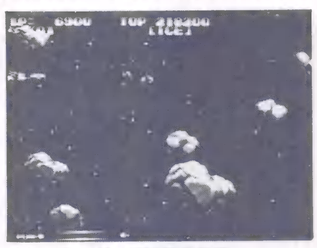
STAGE5 後半

隕石がたくさん降ってくる。パワーUPしていればいいが、復活だとかなり難しい。

ポイントは、途中で出てくるメタルビー。復活のときは画面の左側にくるまでに何とか連射で壊し、すぐ上に少し上がって岩のラッシュをかわす。



後ろに来るまでにメタルビーを撃ち切る。



少し上に上がって岩をかわす。



タイミングを合わせてユニット攻撃。

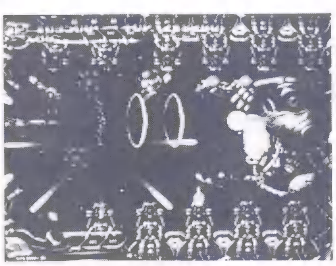
その後、ラメラーが8台ワープしてくるところがある。ここは、レーザーのパワーアップを撃っておき、ラメラーが出たときに出現する大岩を壊してから左に回りこもう。

ラメラー地帯を抜けたら、レーザーのアイテムをできるだけとってから進んでいこう。

ボス間近になると、3連レーザーを撃ってくるクオーツが次々と出てくる。弱点のコアが開いたときにユニット攻撃を撃ちこむと一発で壊せる。追いこまれるとよけるのが辛いので、ユニットを右上に固定してサクサク壊していこう。

STAGE5 ボス・ブレインバーン

最後のボスだけあって、上下の壁に砲台がたくさんついている。砲台からは誘導弾をたくさん出してくるが、一番後ろにいてユニットを右上に固定しておけばまず大丈夫。



この位置からばりばりレーザーを撃ちまくろう。

他に怖い攻撃は、ボスの本体から出してくる8方向に分裂するレーザーだ。レーザーは、真正面より少し上下にずらしておけば当たらない。レーザーをかわしながらこっちのレーザーで撃ちまくれば、例のボスで出現する浮遊砲台が接近してくる前に倒せるだろう。

1周目をクリアして、エンディングがないと思ったら実はこのゲームは全2周なのだ。2周目は極端に難度が上がっているわけではないから、ぜひ2周クリアしてエンディングを自分の手で見てみよう。

得点システムを大公開!!

コズモギャング ザ ビデオ

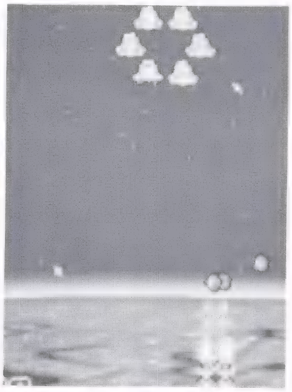
©㈱ナムコ

by 水島屋T.J.

今回はちょっと点数稼ぎに走ってみよう。思わぬところに点数は転がっているものだ。



出現即破壊はPが出やすくなる。



甘い連射では逃げられるぞ。

面別ワンポイントレッスン

早速だけど特色ある面をピックアップした攻略からはじめることにしよう。覚えておくのとおかないのとではこのゲームは変わるのだ。

GANG 4

画面中央から上方に向かって拡散してコズモ軍団がセットされる面だ。早いうちにたくさんの敵を倒せるという意味でコズモたちが出現するワープロを狙って連射しよう。

また、この面はビックリ箱の出現する確率が高くなっている。

GANG 6

左→右の順番でザコが出現し、写真の位置で止まるので狙い撃ちできる。クリア目的ならばUFOを優先的に撃とう。この面はスパイダーズネットの出現確率が高い。

GANG 7

点数稼ぎなら左右からのザコの停止位置を連射、クリア目的ならUFOを優先的にある程度の狙い撃ちで。

GANG 8

スタートと同時に3列に分かれて軍団が上方に出現するが、普段、あまり撃ちにいけない左か右にあらかじめ移動しておいて連射しよう。

GANG 10

とりあえず左で待ち、連射せずにゆっくりと右に移動。2編隊目は右から左に移動しながら狙い撃ちしよう。弾を誘導しつつ、攻撃できる。

GANG 11

この面にきてハイパーウィングがない人はチャンス！途中で出現するボスコズモを狙い撃ちしてウィングを逃がさないようにしよう。

GANG 12

GANG4と同じく画面中央より上に拡散するので中央を連射。この面はスペシャルフラッグの出現確率が高い(1回逃がしても2回、3回と出現することさえある)。

GANG 13

スタートと同時にボスコズモとドンガドン×2が画面上方にセットされる。ザコが出てくる前にボスコズモを2連射で狙い撃ちすれば速攻でハイパーウィングが手に入る。

GANG 17

途中、画面左よりニョロQと共にボスコズモが出現する。ハイパーウィングを手に入れておかないと4面分苦しい思いをすることになるので確実にしとめたいところ。

GANG 18

最初に2基あるミサイルジェネレーターを破壊してしまおう。壊した後にゆっくり編隊を迎撃できる。

GANG 22

編隊を全滅しても油断ができない。UFO×8がプレイヤーに集中体当たりしてくる。これに対処するには、まず左であらかじめ最初の編隊の最後の1匹を倒しておき、UFOが出現したら軽い連射をしながら右に移動する。これでOK!

GANG 24

4つある卵の中にはすべてドドンガドンが隠れている。なるべく左から撃っていこう。

GANG 25

コンテナがボコボコ出現する。出現順の早いほうから壊していくのがベストだが、間に合わないようなら撃てるものから撃っていこう。



これは超ラッキーな例。



敵弾の心配はしなくてよい。

増刊　ストIIダッシュ

投稿乱入モードだ!!

①ストII(ダッシュ)用語集…君たちの使っている略語や面白用語を聞かせてくれ。

②最強カップリング…友好的、敵対的なんでもけっこう。この対戦の組み合わせはこんなにすごいぞ！というのを考えてくれ。

③人気投票…好きなキャラ、嫌いなキャラそれぞれ1人づつ書いてくれ。

④ストリートファイターIII企画コンテスト…みんなでストIIIを考えてしまおう。ただしありきたりのは×。体感ゲームにしちゃうとか、12人同時プレイとか、とんでもないのを募集するぞ。

⑤ストII(ダッシュ)をやってて一番面白かったことは何かな？思い出でもけっこう。何でも書いてくれ。

キリトリ線

◆GAMEST◆7月号プレゼント◆

◆110ページのゲーメスト7月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。裏側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：1番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？ 理由もね！

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、1番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：家庭用に、移植できるなら、してみろ！と思う業務用ゲームは？

Ⓗ：あなたのご意見ご自由に！ (P.N.　　　　　　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
（7月号）

キリトリ線

（ふりがな） お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
希望する賞品の番号	

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

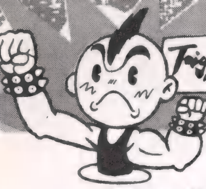
株式会社 新声社

ゲーメスト編集部
ストIIダッシュ増刊乱入 係

キリトリ線

※こんな小さなスペースじゃ書ききれん！という人は、何に書いてくれてもOK、封書で送ってくれ！採用者には抽選で増刊特製テレカをプレゼント。本誌84ページも見てね。

（ふりがな） お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	



君のレバーにカツを入れる!!

いくぜ！ぶっとび大攻略!!

ドンコズモは心してかかれ！

大きく難度が変わるキーポイントはハイパーウィング。ラス面では死んでも装備できるからだ（ある程度）。

第1段階（地震の魔法攻撃）

自機がバウンドするので操作しづらいが、ここは連射せずに心もち、岩石を誘導するつもりで画面端で撃ってみよう。

第2段階（火の魔法攻撃）

赤い火も青い火も1つの特徴がある。1回転したら（1回よけたら）その火に当たることはないということだ。ドンガドンの炎は誘導されて飛んでくるのでもちろん注意すること（画面端でつぶれていても当たる）。

第3段階（雷の魔法攻撃）

雷の特徴は雷柱が立つ前に一瞬だけ前ぶれがあること。その一瞬に自機が雷柱と重なっているならばそれを避け、さらにザコの弾も誘導してよけるしかない。

最終段階（星（コズモスター）の魔法攻撃）

速さに違いがあるものの、コズモスターは一定周期で回っている。星と星の間で1回よけたら後はチョンチョンとレバーを少しずつ右に入れてよけられるのだ。すなわち、1ターンの攻撃の後は左に移動して星のすき間をみつけ、チョンチョンよけで連射するという攻略法が通用する。



欲をいうならば、狙い撃ちできればベスト。



前ぶれを敏感に察知すること。

点数稼ぎも忘れないで

ボーナスについては以下のとおり。

ザコ→画面外に逃さずに連続して倒すと得点が上がる。得点は最高点の660・550・880だけが表示される。

アーマードコズモ→装甲がはがされて逃げ出そうとするコズモ本体を長く走らせてから撃つと高得点（最高4800点）。

ドドンガドン→本体を破壊後、「ヘソ」がフワッと上昇しながら膨らみ、パンと破裂する。これを破裂の直前に撃つほど（大きいときに撃つほど）高得点（最高6600点）。

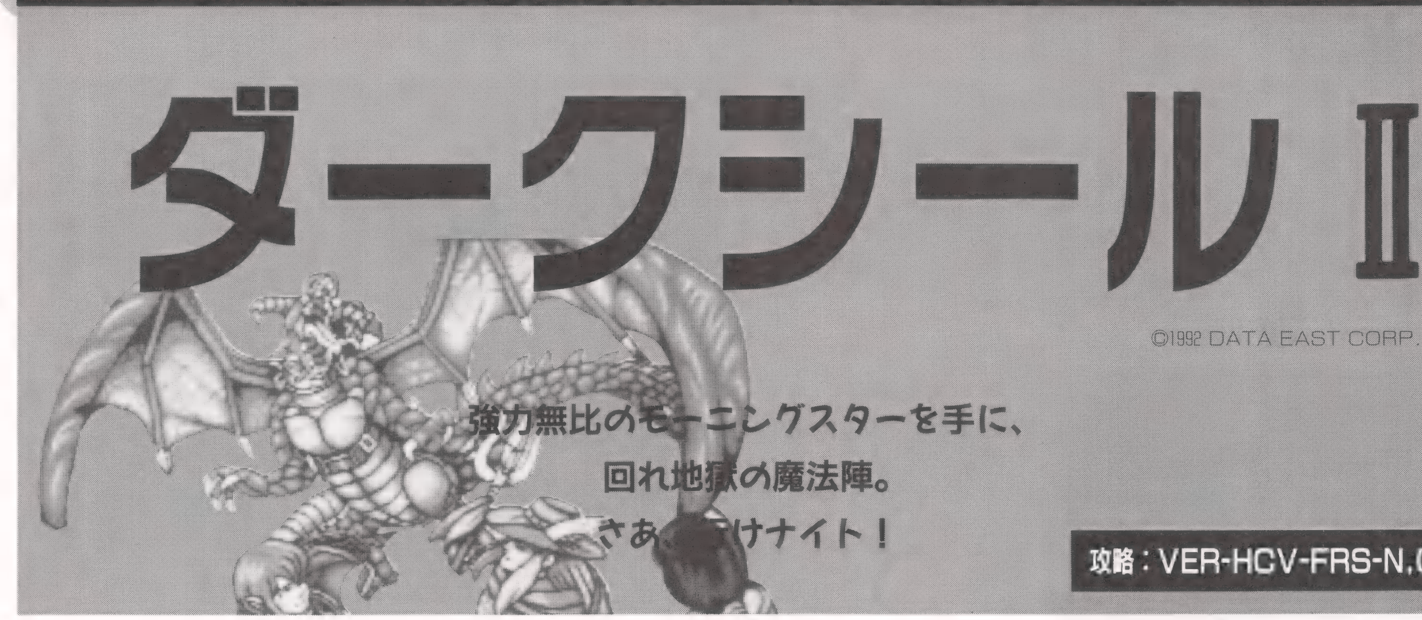
☆オールクリアボーナス

最終面をクリアした時点でマイシップの破壊された回数が10回未満の場合に限り、使用残機ボーナスが加算されます。一千万ー（百万×ミス回数）＝YとしてY ptsがボーナスとして加算されます。



コズモが転ぶこともあるのであきらめるな！

難しいところは魔法で突破!!



ダークシールII

強力無比のモーニングスターを手に、
回れ地獄の魔法陣。
さあ、駆けナイト！

攻略：VER-HCV-FRS-N.Oこ

使用キャラは騎士！

先月でキャラの特徴や魔法について触れておきましたが、攻撃の威力や範囲などを考えて、騎士を今回も使用します。

1～3面を攻略するにあたって、初心者の人でもやはり騎士がやりやすいと思いますので、初めてプレイする人でどのキャラがいいかわからないという人も騎士をすすめます。

STAGE1

スタート直後で、いきなりザコが5匹来ます。鉄球を1回振れば問題ありません。

つぎに歩いていくと、右に宝箱、その斜め上に敵ザコを発生させるジェネレーター（キノコ）がいます。このキノコは放っておくと次から次へと強い敵を出してくるので、画面内に見えたらなるべく早めに倒す必要があります。ちなみに宝箱の中身はガントレットです。これを取って毒の噴水に触れないように（触れるとダメージ）上へ回ります。

上にはキノコやゾンビ、ガイコツなどがいますが、ガントレットを持っているので一撃で倒せます。

道なりに進むと、前作の最終ボスのダークナイトと今回の最終ボス、ゼノンが道をさえぎっています。ここは武器を当てれば逃げていきます。

あとは、ゴブリンやガイコツを倒して橋を渡るとボスですが…ちょっと待った、手前の廃屋の陰にちゃっかりキノコが隠れています。橋を渡るのは、こいつを倒してから。



スタートした瞬間から鉄球を連打していればOK。



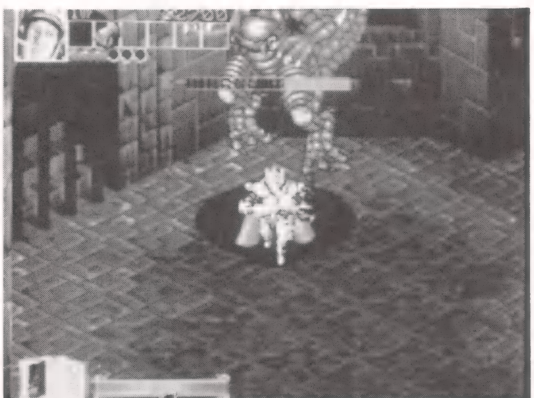
画面右側にいるジェネレーターを見落さないように。

st.1ボス
アロンガード

まず縦軸を中心よりも1キャラ分左へ寄せて攻撃連打。

リングレーザーはそのままよければいいが、火球は自キャラの真横にくると十字か×字の4方向に分裂するので、火球をよけた後もしばらく横方向へ歩き続けよう。

攻撃を何度か当てると、上昇して空中から炎を吹いてきます。炎のよけ方は、ボスが上昇したら上へ歩き続けること。これで炎は怖くありません。ダメージゲージをゼロにするとクリアですが、このときボスの足元にいると騎手が落ちてきてダメージを受けてしまう。倒したら急いでボスから離れるようにしよう。



上端までいったら下へ避ける。



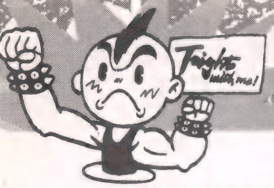
このときは真上へ向かって歩きつづければよい。



分裂したら、歩きつづけて弾をかわす。

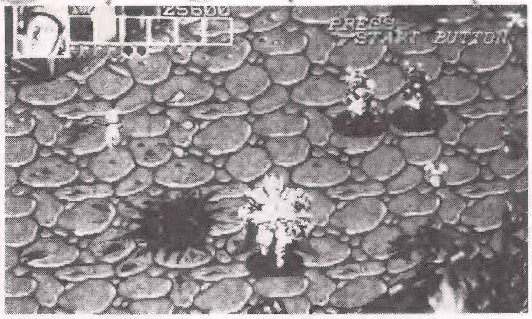
STAGE2

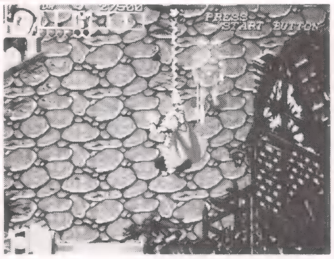
ゾンビやキノコを倒しつつ歩いていると宝箱（中身は鎧）が見えると思います。このあたりから3WAYに弾を出すトンボが出現する場所に入ります。トンボは、パターンが



なく、気がついたら物かげにいて、突然3WAYを撃たれたなんてことになるので、この辺から常に画面全体を見るようにしよう。

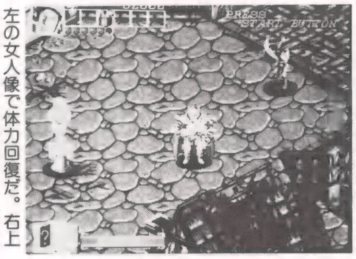
鎧を取ったら、上へ少しずつスクロールさせて攻撃ボタンを連打しておきます。理由は突然2人のミノタウロスが走ってくるからです。彼らの突進は騎士の足の遅さではとうてい逃げきれません。幸いミノタウロスは攻撃を当てると一時停止する律儀な奴なので、騎士の鉄球を振り回しておけばぶつからずに倒すことができます。


このへんから、トンボの攻撃に注意が必要。


攻撃ボタン連打でミノタウロスの突進を止める。

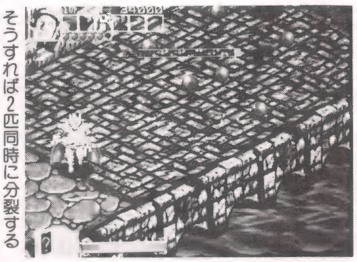
ミノタウロスがいたあたりに女人像が立っていますが、これは飾りではありません。触れれば、ハートひとつ分体力を回復します。

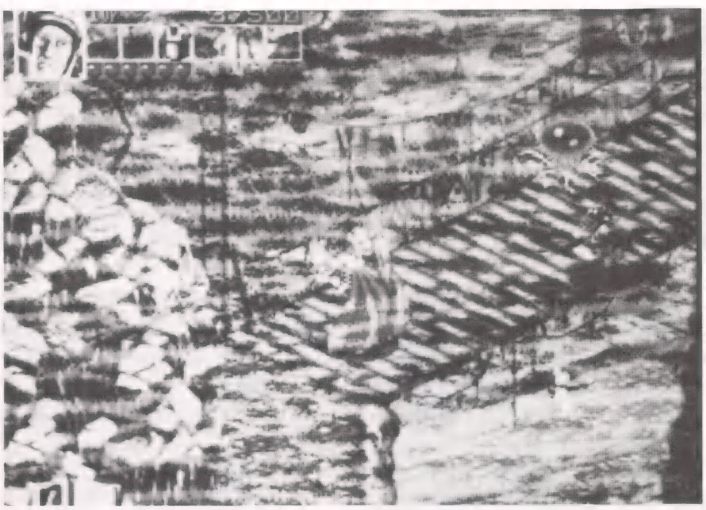
この近くのガイコツ地帯で最後尾にいる、色の違った鎧を着ているアーマーガイコツは、他のガイコツより耐久力があるうえ、毒煙を吹いてきます。これに当たるとマヒしてしまうので、こいつを優先して倒すクセをつけましょう。


左の女人像で体力回復だ。右上のガイコツは最終面では強敵。

石橋では、中ボス・トゥーリとの戦いです。トゥーリが見えたら、速攻で攻撃を加えると2回ほどダメージを与えることができます。彼はブルースライムを2匹ずつ召喚してきます。ここはスライム2匹に鉄球が当たるように最大気合攻撃を1回当てます。すると2匹同時に分裂するので逃げ、その間に最大気合を溜めて攻撃、で倒すことができます。トゥーリ自体は攻撃してこないので問題はないでしょう。

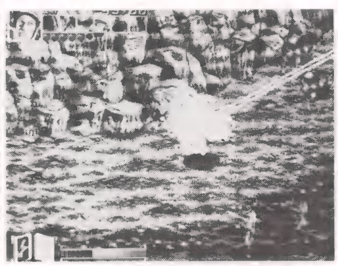

ブルースライムは2匹いっぺんにダメージを与える。


そうすれば2匹同時に分裂するので避けやすい。


画面上方の2匹に注意。

霧地帯は、とにかくトンボに注意。橋を渡っていると足場がせまくて3WAYがよけにくい。橋の3分の1までさしかかったら、引き返してクラゲとガーゴイルを足場の広い所で倒します。クラゲは見た目より耐久力があるので甘くみないように!!

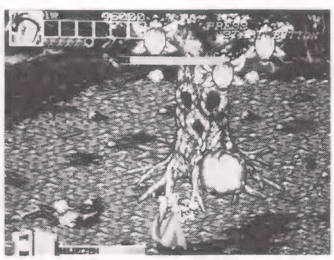
橋を渡るとハリネズミが2匹いて遅い弾を撃つ。先を急がなければこの弾は怖くない。

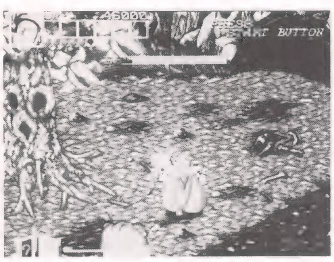

ボス前の細い道。魔法で抜けてしまえ。

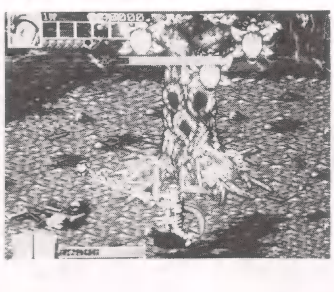
ここからがこのステージ最難関、岩石落下地帯だ。ここはふつうにプレイすると難しい。こんなところはパスしてしまおうというわけで、写真の位置で召喚魔法で一気にかけ抜けます。もちろん、道中の宝箱も中身を拾っていくのを忘れずに。

st.2ボス
キラーツリー

このボスは幹から爆烈弾を放ち、根には復活するジェネレーターを2カ所に持って、そこから3匹ずつ人面草を生んでくるという敵です。こいつはテンポよく動くのがコツです。ダライアスの三日月避けの応用で半円をえがきつつジェネレーターの下を通るときは鉄球を振りつつ通って人面草を出現と同時に叩きます。

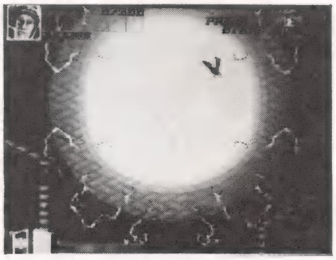

1回右へ誘導して三日月避けしつつボスの下へ来たら1発攻撃。

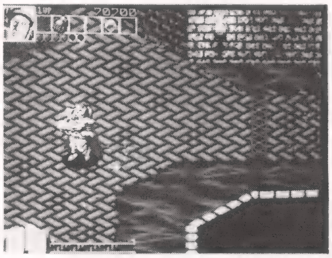

ここらへんで再び左へ切り返す。


するとちょうど人面草の出現と合うので鉄球で一掃する。

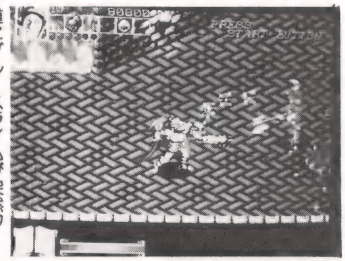
STAGE3

スタート直後、魔法が溜まっていたら右へ行くときに写真の位置で使い、ガントレットを取りに行きます。もどってくるころには魔法も解けています。次に下への道をいくわけですが、このときに通路の中心を通るようにします。
　こうしていくと、障害物や敵の群れにまじって走ってくる2人のミノタウロスの間に

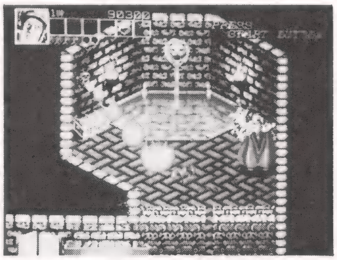

3面スタート時点。ここで魔法を使って右へ突撃!!


戻ってくるころちょうど魔法の効力が切れる。

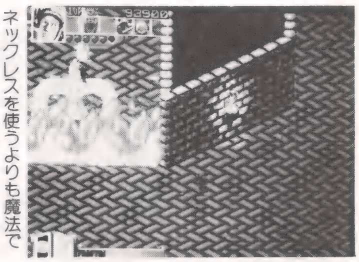
入ることができるのです。
　次は右へ進みます。ここからは壁にデスマスクがかかっていて、一定時間ごとに矢を吹いてきます。右端へついたら開閉する壁を抜けて、画面右端を移動します。そこで攻撃するとデスマスクのトラップをかわすことができるので


道にブルースライムが突然ワープしてくる。

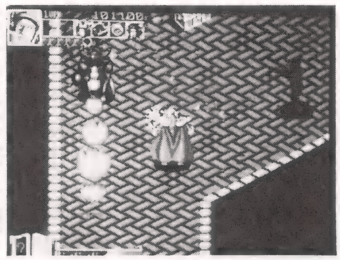
す。デスマスクは右、左の順で壊すのが楽。足元の水は実はライフ回復で、ハートひとつ分体力が回復します。ここで行き止まりなのでまた左へもどります。今度は炎の壁ですが、ここは召喚魔法で通り


右の壁にはりついて歩き、右のデスマスクをまず破壊する。

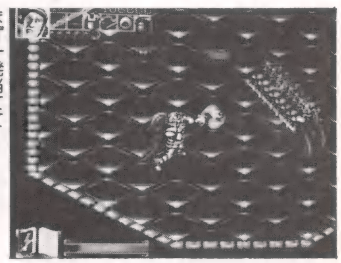
抜けます。中には宝箱と像があります。ここで像を壊して宝箱からアイテムを取ってもどります。つぎはすぐ右の通路の中心ラインを通るようにします。実はこの道はトラッ

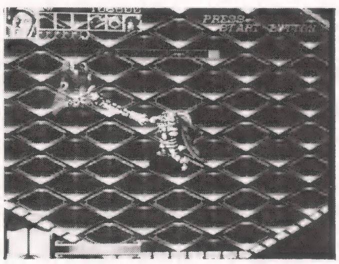

ネックレスを使うよりも魔法で行ったほうが確実

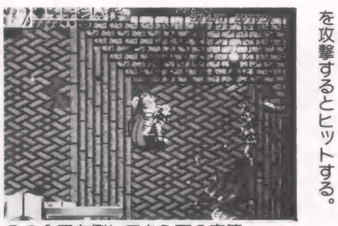
プなのですが、先ほどの像を壊したときに封印されているのです。通路の中央付近で上下からレッドアイが集団で出現するのでスクロールを少しずつ始めよう。
　つぎは右へ像がズラリと並んだ所です。ここも本来は、


上下からくるレッドアイを倒した直後。左の像の炎に注意。

電磁ビームを撃ってくるのですが、像を破壊したことによって作動しません。
　ここを抜けると中ボス・ドッペルゲンガー。こいつは写真を参照してください。
　ドッペルを倒すと、再び似たような通路に出る。
　移動する床は、魔法で通ってしまったほうが絶対安心。この先しばらく魔法は使わないし…。


まず一発当てて…

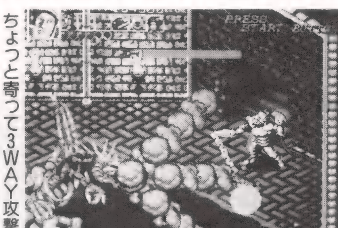

ミラーでワープしてきたところを攻撃するとヒットする。

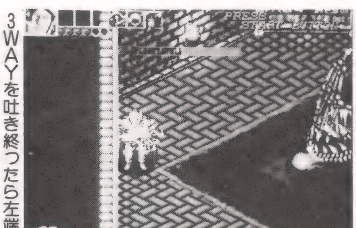

この２匹を倒してから下の宝箱（靴）を開ける。


移動床は魔法で通過する。

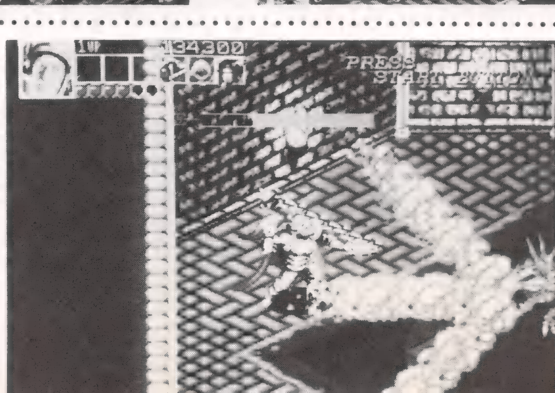
st.3ボス
デスドラゴン


まず右で待つ。ここなら青弾はとどかない。


ちょっと寄って3WAY攻撃してくるので間に入って攻撃する。

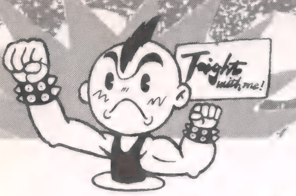

3WAYを吐き終ったら左端へ移動。同じく青弾は途中で消滅。

こいつはドラゴンゾンビ。3WAYの煙がとてつもなくいやな吹き方をしてくる。3WAYの間に入って弱点(頭)を狙え。あせらず、地道に少しずつダメージを与えていこう。分裂して、ヘビモードになったら画面を大きく一周するように避ける。


先程と同様、3WAYの間に入って攻撃（以後繰り返し）。

to be continued

今月はページの都合上ここまで。来月は残りのステージ4・5と全面クリアまで見ていきます。そうそう、「もっといいパターンあるぜ!!」という人や、「ここがどうしてもクリアできない」という人がいたら㊞までお手紙ください。
　ではまた来月…。



君のレバーにカツを入れる!!

いくぜ!ぶっとび大攻略!!

超よけばかりに頼ってられない!

パターンを覚えて君もAコースクリアを目指そう!

ウルフファング

みんな、ウルフファングやってるか。
やり込んでやり込んでやり込まなければ、クリアは難しいぞ。
だけど、情報集めも必要だ。これを読んで知識面でパワーUP!

KAL

要点をチェック

先月号の攻略はいかがだったかな?今月もあのようにこと細かく書いていきたかったのだが、そんなことをしていてはページがいくらあっても たりないので、ポイントを押さえたかたちで一気にやってしまおうと思う。

では例によってお薦めの機体をあげると、Aコース→タイプ47不知火、タイプ32猿猴、タイプ63月光、タイプ51紫電。Bコース→タイプ36閻魔、タイプ51紫電、タイプ64武光。Cコース→タイプ36閻魔、タイプ51紫電。Dコース→タイプ51紫電、タイプ63月光、タイプ62青龍、タイプ36閻魔。こんなところかな。

ステージ 3

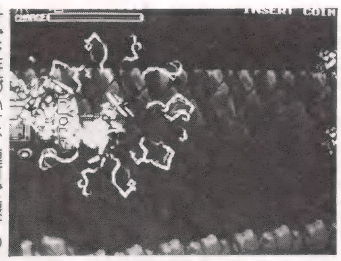
Aコース

最初に出てくるウェポンチェンジ、武器がバルカン以外なら必ず取るとして、そうでないなら無理して取るのはよそう。撃ち続ければトレーラー出現と同時に爆発する。取らねばならない場合は、スタートと同時に画面下を回るようにし、下から取るようにしよう。



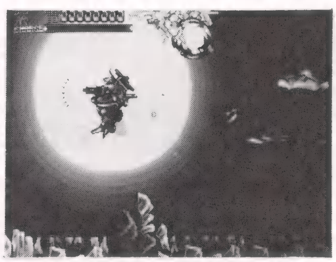
上のザコは弾を出さない。

トレーラーの直後に出現する茶兵(茶色装甲機兵)やヘリなど、秘かにラッシュ地帯であるため、トレーラー出現後にサブウェポンを使おう。



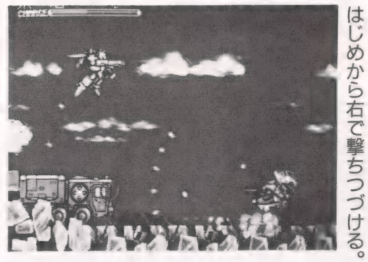
すぐに近づいて、連打で壊すのもいい。

斜め下にスクロールし、画面右に空が見えると同時に左から装甲車、直後に左斜め上から紫兵が出現。ここは右に空が見えたらサブウェポンを使って紫兵に撃ちこむか、装甲車にくっついて装甲車だけ破壊し、紫兵は右へ逃がすかのどちらか。紫兵が右へ消えるころ1機追加で画面の真上から右へ移動するのもつけ加えておこう。この紫兵が消えるころに茶兵が左からいきなり現れるのも忘れずに。



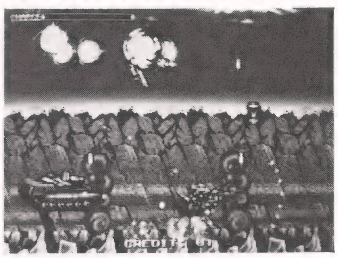
なるべくサブウェポンを使おう。

そのあと出現するトレーラーは、近くにいた場合すぐ斬って右へさがる。遠い場合は直後に出現し、中央付近から弾を撃ってくる茶兵対策で、はじめから右で撃ちつづける。



とにかく見づらい弾に注目する。

しばらく後、ドム後の斜面地帯で装甲車→戦車とくる所は、1機目の戦車が弾を吐くと同時にサブウェポン。斬って壊している場合や、グレネードの場合は、サブウェポン使用のタイミングを戦車出現に合わせるといいだろう。

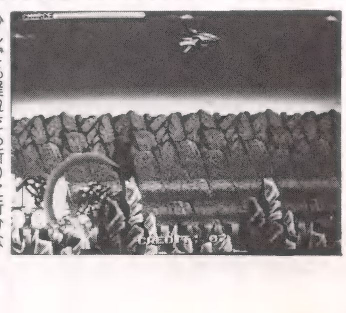


タイミングは早め。

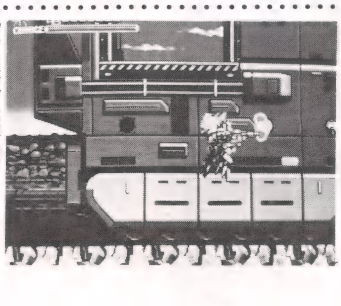
この直後に画面左からくる戦車と茶兵のうち、茶兵は弾をすぐ出すので注意。前の作業をきちんとこなしていれば大丈夫。

1度平地に戻り、2度目の斜面地帯ですぐに左からくるトレーラーは弾を吐いてくるけど、すぐに斬りに行けば間に合う。

輸送船の初めのほうの小砲台は、近づいてジャンプ斬りをしよう。その時も、ショットが当たるように斜め下から跳ぼう。

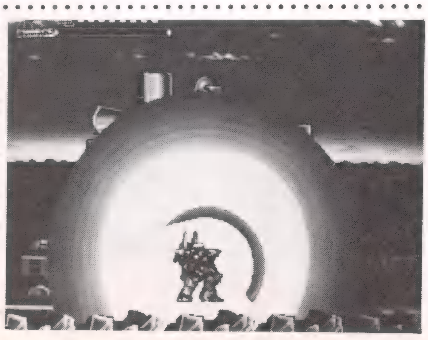


少しでも遅れたら斬りに行かない。



タイミングは早め。

輸送船の最上段へあがる所は写真のようにすれば確実。



サブウェポンを使って斬る。

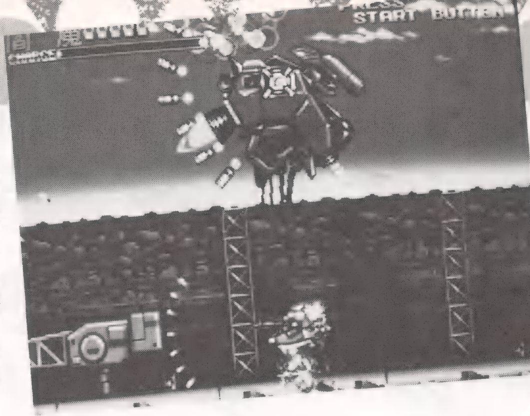
ボスはまず腕だけを壊し、あとは誘導弾を集中的に撃ちつづけ、左右移動のとき（ボスが自機の上を通るとき）に本体に攻撃する。間違っても頭は壊さないこと。もしも電撃に悩まされてる人がいたら、次のようにする。

1、ボスは、自機のうしろに行くと急降下して電撃を出してくる。

2、それなら、誘導弾を壊してから前進（ボスとは反対方向に移動）する。

3、ボスが下に降りたら、落ちついてジャンプ。

これだけ。もし、誘導弾を出すと同時に下に降下したら、エレクトリッガーを使う。他のサブウェポンなら、ボスの背中あたりめがけてサブウェポンを使い、誘導弾そのものを壊すようにする。



頭ではなく、背中に当てる。

とにかく、後ろにいかれさえしなければ電撃を出してこない。ミサイルを吐かれてやばいな、と思ったら、なるべくボスの下でねばろう。

ステージ 4

Aコース

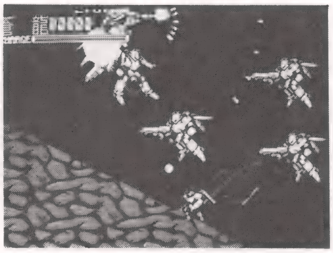
前半の砲台地帯がポイント。まず1基目の砲台は、右下にザコが2匹うずくまってるのが見えたら、そこまでいってサブウェポンを使い、斬ってしまうか(パターン1)、左側



連続ダッシュタックルでもすぐ壊せる。

でねばって、右から茶兵が2機、縦に並んで出てきたら右下からくるザコが弾を吐くのを合図に斜めジャンプして茶兵の頭の上を乗っかって反対側にぬける、という手もある。

2基目の砲台は、弾を吐い

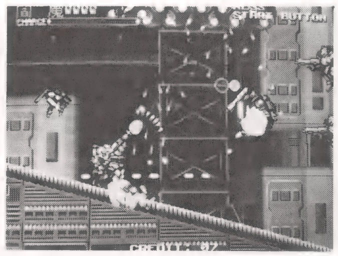


これは大道芸に近い。危険。

たら乗っかって反対側へぬける。左から突っ込んでくるザコに注意。

3基目は、画面に出現すると同時にサブウェポンを使って左へ下がり、右からくる茶兵を撃ちつつ砲台が弾を吐いてきたらジャンプでぬける。

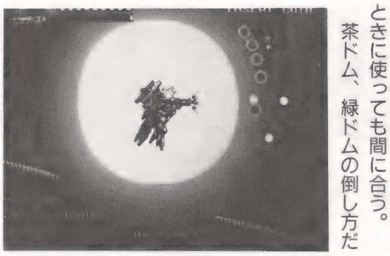
しばらくして2回目のドムをぬけたあと、下り坂の途中で左からザコがきたら背景に注目。写真の位置に鉄柱がきたらサブウェポン。エレクトリッガーやホーミングなら、



中央よりやや右側で使う。

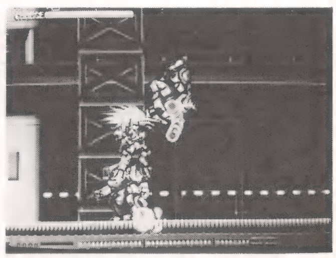
右から緑兵や茶兵が出てきたときに使っても間に合う。

茶ドム、緑ドムの倒し方だ

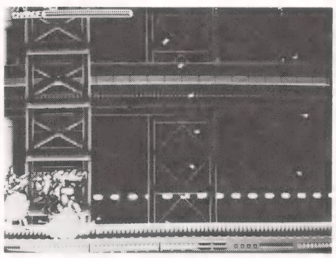


画面に見えた瞬間に使用。

けど、初めに茶色が突っ込んでくるときに、ジャンプして茶色の頭に乗っかって、また左側へおりて左端へいく。すると緑が右へいってしまって茶色のうしろにスペースがあくので、今度は茶色を跳びこして画面中央までいく。茶色が突進してきたらジャンプで

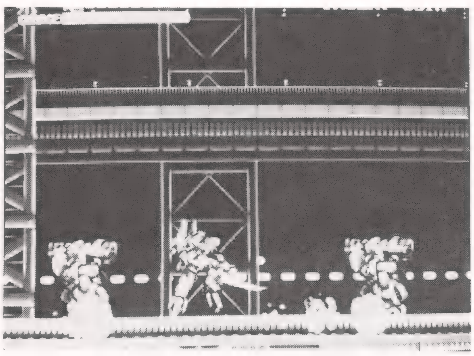


乗っかって…。

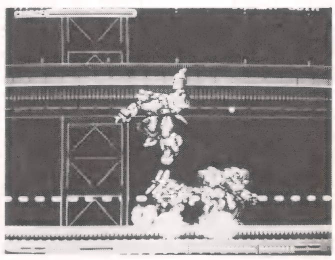


一度左へ降りる。

茶色を跳びこし、あとを追いかけるようにして緑のジャンプ斬りをくぐりぬける。あとは同じような動作の繰り返し。サブウェポンを使って早く倒



すぐに跳びこえて中央へ移動。



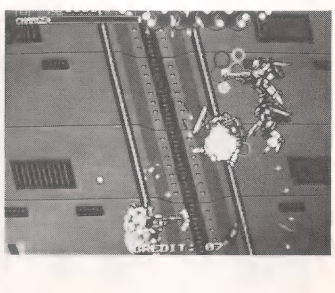
操作をミスらないように。

すようにしよう。

その後斜め下にスクロールする所では、中央よりやや右で待機し、右下に茶兵が見えた瞬間にサブウェポンを使って左へ下がる。

これでまとめて出現する装甲機兵を倒せる。

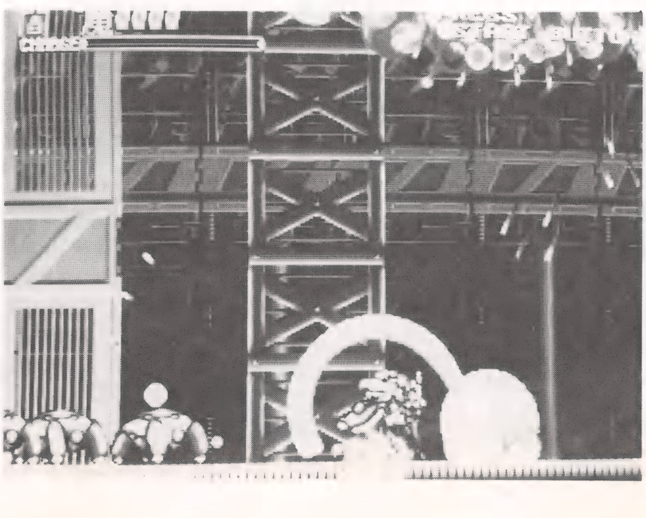
1度平地にもどった後、再び下り坂になる。ここで、右から緑兵がくると同時にサブウェポンを使うか、左端で待



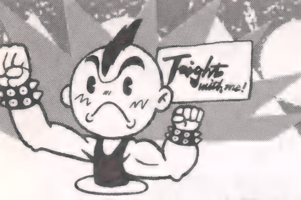
やはり見づらい弾に注意。

って、緑兵の弾を垂直ジャンプでかわし、また左端で右へ向かって攻撃、2度目の弾もジャンプでかわすかの方法がとれる。ここはどっちでもいいだろう。

最後のほうのクモラッシュは、なるべく画面の端でねばって引きつけ、上からクモが出現したらサブウェポンを使うようにしよう。



端から端へ誘導して、ジャンプで抜ける。



君のレバーにカツを入れる!!

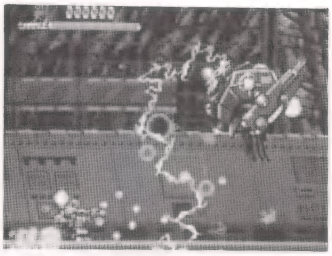
いくぜ！ぶっとび大攻略!!

4Aボス ヨトゥン

最強の敵の一つ。サブウェポンの種類によって戦い方が変わる。共通事項として、武器はクラスターにしておくのがいいだろう。

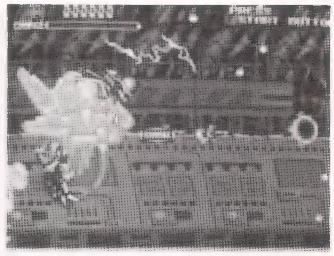
このボス、何がつらいのかというと、腕から出してくる重力破砕砲をグレネードで消すことができないのと、ダメージをあたえてモードが変わってから出すようになるサンダーが実に見事な誘導を見せるのだ。これがよけづらい。加えて、機雷をばらまく。実はこれも最高にいやらしい。

では実際の戦い方だが、サブウェポンにエレクトリッガーを装備している場合は、画面の端とヨトゥンとのちょうど中間あたりで攻撃し、サンダーが自機の上にきたら後ろへ下がる。機雷のせいで下がることができない場合は前へ出てよける。どうしても回避不能な場合にはエレクトリッガーを使用する。

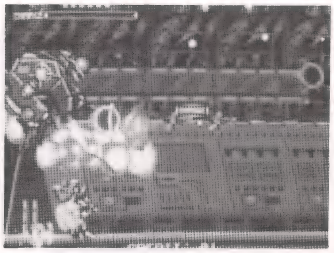


大きく移動するように。

サブウェポンがエレクトリッガー以外の場合、ヨトゥンの下にくっついてまわって斬りまくる。サンダーは、ヨトゥンの下にいるかぎりそれほどふり注いでくることはない（もちろんまったくこないわけではない）けど、機雷によって逃げ道を塞がれると、後々困るので、急降下してくる機雷が大量に出た場合にはサブウェポンを使って壊しまくる。ただし、フレームランチャーは機雷を発射しているところへ撃ち込み、グレネードランチャーは引きつけてヨトゥンの本体に直接当てるようにする。ホーミングはバリバリ使っていくこと。



連打・連打・連打〜!!



グレネードは、機雷を引きつけて出す。

念のために言っておくと、重力破砕砲は自機（と細かいガラクタ）を吸いよせるので、レバー操作に注意すること。

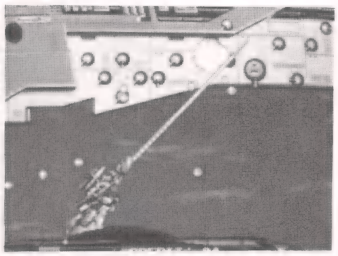
とにかくサンダーの強いボスなので、集中してサンダーの誘導に徹しよう。

ステージ 5 Aコース

この面は敵の出現パターンを覚えてしまえばさほど難しくない。

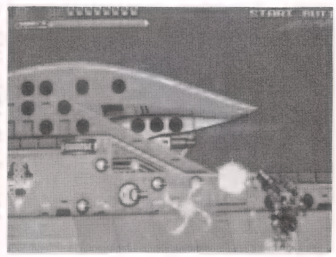
スタート後、武器をレーザーに変える。レーザーだと小さな砲台などを残らず破壊できるのだ。慣れてしまっている人はバルカンでいこう。

前半の砲台地帯（スクロールが止まるところ）は、砲台だけ壊して赤ドムを出さない（ハッチを壊すと出現する）方法がある。ただこれだとエレクトリッガーがないときついので、自信のない人は、エレクトリッガー＋レーザーでハッチを壊さない方法でいくようにしよう。



壊す場合は、ドロを無傷で倒すこと。

ラグナロックⅡに降りてからは画面右端に移動して待機。小砲台が次々と出現するが、ボタンを連打してそれらをすべて出現と同時に破壊する。そして、これらの砲台を壊していると、ウェポンチェンジが一つ出現する。このアイテムを逃さず取り、武器をグレネードに変えておく。ここでグレネードになっていないと、すぐあとの砲台＋コア地帯でダメージは免れないだろう。



グレネード弾で消しまくる。

ここでボディーパーツが六輪操舵型だと、中央の段にいれば安地だ。

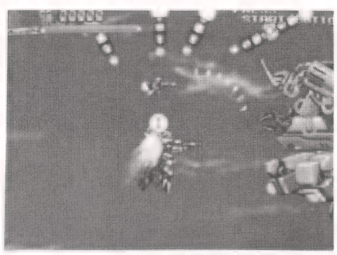
Aコース ラストボス フルングニル

まずボス前に（つまりコアを壊す前に）武器をバルカンかクラスターにしておこう。使い慣れていればグレネードでもOK。

このボスは、周りを飛んでいるオプションを全部壊すまではパターン化できる。この時注意するのは、誘導ミサイルとオプションの位置。誘導ミサイルは全部撃とうとするのではなく、引きつけて迂回するようにするといい。ビームサーベル使用の場合は、背中でミサイルを斬るぐらいの気持ちで行こう。

オプションは、最初画面右で弾を吐いた後、上・右・下・右・上・右…と動きに一定の法則がある。ボスが大きく画面を横切ると、オプションの動きは一度リセットされ、再び一定の動きを繰り返す。これを知っていて、さらにオプションの動きによく注意していれば、ボスが画面を横切ろうとした時に、自機をどこに位置させ、オプションにどの方向に弾を撃たせればいいのかが分かってくる。そうすれば、ボスとすれ違う時にダメージを受けることもなくなるだろう。

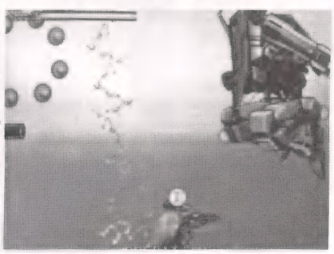
もう一つ。普段自機をどこに位置させるか。これは写真を参考にしてもらって結構。



ボスに近すぎないこと。

ポイントは、決して画面の端に行かないこと。

さて、ボスの形態が変わり、サンダーや重力破砕砲を撃つようになったら、やはり中間距離で攻撃し、なるべくヨトゥンと同じように戦う。

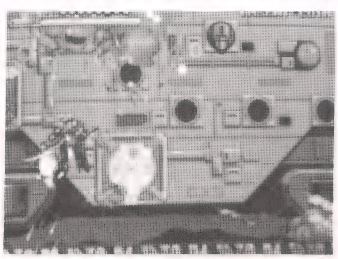


サンダーの誘導がやはりポイント。

腕は壊さないほうがいいが、壊してしまった場合、上へ上へとよけるようにすると、炎の波に当たらなくなるだろう。あとは根気の勝負だ。

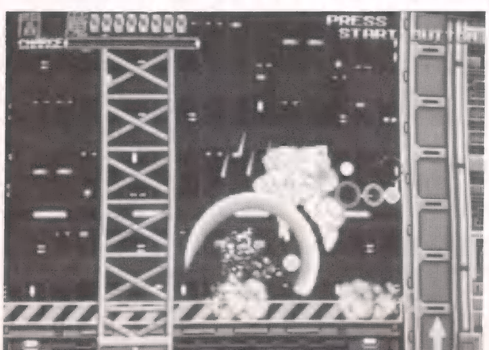
ステージ 4 Bコース

前半の砲台地帯の中で、大きい物だけは突然こっちを向いて弾を吐くので要注意。一度おされ始めると、どんどん画面端まで追い込まれるので、サブウェポンも使いつつ、積極的に前へ出よう。



押すつもりでいく。

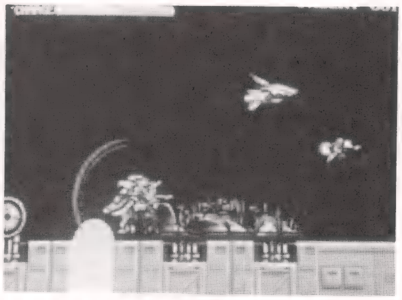
地上戦艦の中に入り、最上部へ上る途中で出てくるバーサーカー（敵装甲機兵、ドロ）には、サブウェポン使いまくりの斬りまくりで倒すこともできる。



こいつを倒せるとうれしい。

ウルフファング

外へ出たら中央よりやや左側で待ち、ザコを合図に砲台を斬りまくる。


押しつける。グリグリ。

この時、レバーは左上に入れっ放しで、ボタンは連打する。すると、砲台とザコを簡単に倒すことができる。
その先の、下段に降りる場所は画面右端で思いっきり斬りまくって、なるべく多くの砲台を壊すこと。

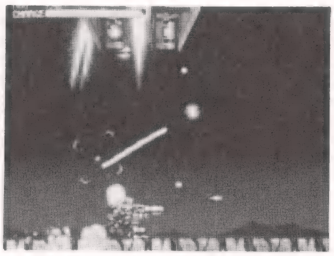

1つでも多く壊せーっ!!

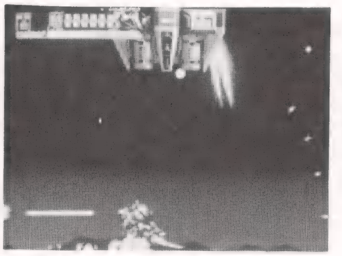
その次に出現するバーサーカーは、サブウェポンを使って速攻で倒そう。

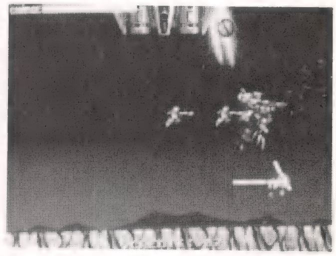
地上に降りたら、やはりケチらずにサブウェポンを使っていこう。ラッシュ地帯で出るウェポンチェンジはいきなり取ってしまわないように注意すること。これで武器をグレネードに変えておく。

4Bボス グングニル

基本的に、誘導ミサイルが大量にきたらサブウェポンを使う。反射レーザーは、左端か右端に引きつけてからダーッと反対側へ移動し、そのころにはレーザーが追いついてきているのでバックジャンプでかわす。この動きだけでほとんど回避可能。
あとは誘導ミサイルにぶつかるのと、自分のミスさえなければノーダメージで倒せるボスだ。が、最初のうちは1、2を争う強いボス、という印象がある奴なので、気合を入れて行きたい。


このへんまできたら…。


まっすぐ走って逃げて…。


バックジャンプ!

最後に…

CとDの4面、5面が落ちてしまった。が、簡単なフォローだけはしてみよう。
まず4C。油断さえしなければ楽な面。ボスも先月号の攻略どおりでバッチリ。次5C。後半ラッシュがあるが、面そのものが短いため、覚えるのに苦はないだろう。全面中、最も初クリアに適しているコース。
4D。難度は前の面と大差なし。ボスもグレネードで終わり。5D。実は難しく長い面。やられてしまう人は、おそらくバーサーカー（ド○）対策が原因だと思うので、そのところご一考を。
どどーっとやってきたウルフファング攻略、余りにも中途半端すぎるので、まだ知りたいことや言いたいことのある方は、私、KALあてにお手紙ください。できる限りフォローしますよ。それでは皆さん、頑張ってスペシャルコース、クリアしてください。では。

今月から装いを新たに始まった「なんですかダッシュ」だが、はっきりいって今までと全く変わってない。だからいつも通り始める。

Q 「ゲーメスト」編集部の定義する「マニア」とはどういうものか教えてください（まさか集団で新作を一日中占領したり、ドヘタな私のプレイを見て、「信じられない」とのたまうような方々のことではないと思いますが…）。
（兵庫県 げるぴー君）

A マニアとは…。
『熱狂的なファンの人。えして情報通である。
世の中の趣味には、すべからくマニアと呼ばれる人が存在しているが、一体どのへんからが「マニア」になるのだろうか?こんな疑問を持つ人も多いだろう。ここはやはり、語源の「～狂」という言葉の指すとおり、興味の対象にのめりこむことによって、生活や人格、人生設計になんらかの影響が出るようになった人、といったところであろうか。
情熱があるのは人間としてはよろこばしいことではあるが、そのあまり他人に迷惑や不快感を与えるのも考えものだ。趣味には誇りをもってのめりこむのがよいであろう』
この文章は「ザ・ベストゲーム」から引用したものだ。
台を占領したりする人がマニアである可能性は十分あるが、「そういう人＝マニア」というのは、極端な例を挙げると「犯罪者＝人間」といってるようなもんで、この等式が成り立つとは新声社がつぶれても言えないはずだ。
人間の中に犯罪者がいるように、マニアの中にも「そういう人」がいるってこと。そんだけ。

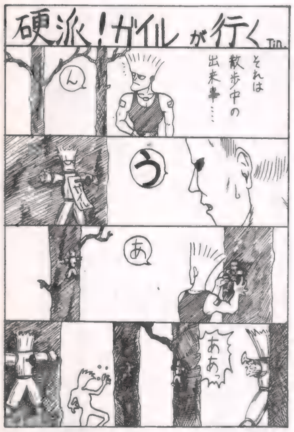
Q 天帝バイオス（ロストワールド）の倒し方をどうぞ教えてくださりますようつかまつります（日本語になってない）。
（千葉県 Redknight君）

A 本当になってないね。でもこういうわけのわからない表現でおちゃらけた感じをかもし出しつつ親近感を与えるのはよく使われる手法だ。
ところで天帝バイオス。こいつの攻撃はホーミング弾と熊手レーザー。問題となるのはレーザーだろう。ホーミングはくらいそうだったらメガクラッシュで消したほうがまだよい。
レーザーは画面下中央で待ち、天帝がレーザーを撃ったと思ったらすぐに図のように大きく動く。レーザーの間でよけるのは不可能に近い。なお、はじめから動いているとほぼレーザーにぶちあたる。



くどいけどレーザーを撃ったのを確認してから動こう。

このよけ方は天帝が上のほうにいる場合。下のほうに来たら画面上で同じようにする。マイキャラが縦長なので、左右端中央を始点としてよけるのはつらいのでやめよう。
なお、経験上レーザーはメガクラッシュで消えないくさいのでやめたほうがよい。



（神奈川県 硬派Tinhat君）
その昔、ガイル・クラッシュコミュニティという記事があったとさ。そのときはGCCパート2も予定されていて、そんとき使うつもりだったが結局ボツってダメになってもったいないからなんですかに載ったということだそうだ。

Q 「未来忍者」の11面の迷宮の抜け方を教えてください。
（新潟県 服部敏之君）

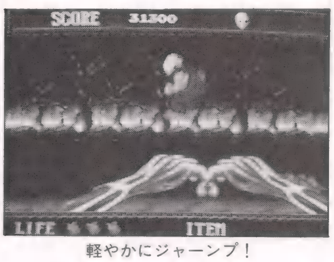
A 実はこれ、まだ私が一介のゲーマーだったころの『なん「ど」すかあー』で答えているヤツだ。でもそのバックナンバー（No.33）はもう品切れなので再びお答えしよう。
地面には針山やら落とし穴やらいろんな四角いモノがあるね。これらをすべて同じモノと見なす。
まず3つ目のモノに入る。次に4つ目のモノに…。そして-1つ目のモノ（1つ戻る）…。このようにして…。
+3↓+4↓-1↓+3↓-1↓+1。
この順でボスまで辿り着ける。
ボスは体力勝負なのでぜひとも九九（ライフ）で行きたい。



（長崎県 南沢 淳さん）
まぁこういうことだ。悪いこたいわない。読もう。

Q スプラッターハウスの最終ボスの倒し方をおしえてチョーダイ。
（県名相原 You Lose!!君）

A ホッケーマスクから青白い玉がポヨーンと墓標へ吸い込まれ地響きと共にゴゴゴゴと出現するヘルカオス。
この醜悪なる化け物のおかげで一時的に強大な力を得たリックだが、そのツケを精算するときがきた。行け！リック。
というわけでラスボス。出現したら殴りに行かずに、画面中央でバラバラと降ってくる破片のようなものをよける。中央にいる理由は単に左右に空間があるのでよけやすいからだ。
よけたら殴る。ガンガン殴る。するとボスはいったんひっこむから、また中央で破片をよける準備。
そのうち下からぐにょ～んと手が出てくるが、これがくせもの。これは垂直or逃げジャンプでよける。少し早めにジャンプするのがポイントだ。よける場所は画面中央が理想。殴っているときに目の前に手が出たら、下がってよけに専念する。両側から出たら中間の位置で垂直ジャンプ。時間差できたら片方を早めによけて残りを逃げジャンプ（空中制御が要る場合あり）。とにかく早めに跳ぶのが基本だ。破片と混合できたらとにかく手を優先してよける。その上で破片に当たってしまうこともあるが、それは運。



軽やかにジャーンプ！

余談だが、ボスは8回ぐらい（忘れた）殴るとひっこみ、これを4回繰り返すと倒れる。
終わり。何か問いがある人は「ゲーメスト編集部 なんですかダッシュ」係まで。素朴なのがいいぞ。

なんですかダッシュ

◉

(C・LAN)

レゲーの魂

先日、空手道を久々プレイしたんだけど、牛まで行けなかった…。操作忘れるしー! え、マニアックですか? あはは…。

やまかわ悠理

このゲームを語る

クレイジークライマー

私はインベーダーのころからゲーセンにかよっているゲーム歴12年のゲーマーですが、この12年間で私が最も燃えたゲームは、何といってもクレイジークライマーです。

このゲームは複雑なマイキャラの動きと斬新なアイディアで当時おおいに話題になりました。なんといっても、敵の攻撃に耐えることができるという、今までのゲームの常識をうちやぶったシロモノで、そこがこのゲームの醍醐味であるといってもいいでしょう。

また、数多くのウラ技もあって、電気ショックで素っ裸になったり、ゴリラをバグらせたり、おっこちてくる看板に耐えたりすることができました。

しかしこのゲーム、はっきりいって1面以外は必ずといっていいほど各面で1人は死んでしまう。敵の攻撃がランダムなので、攻略パターンを作ることもできず、4面クリアできることはごくまれであり、したがって4面クリアできたときの喜びは、それはもう格別でした(クリア時の音楽がまたいい)。

だれか、都内近郊でこのゲームが置いてあるゲーセンを知っていたらおしえてくれ〜〜!

(東京都・サルプロファーゴル君)

●ウラ技関係はまだまだ書ききれないほどあるので省略。まあ、ゲーム内容は誰も文句がつけられないほど完成度は高かったのだ。

ゲームは、以前にも書いたけど、池袋のプレイランドラスベガス(ハイスコア掲載店・東京)にあったけど…。今でもあるのかなあ。

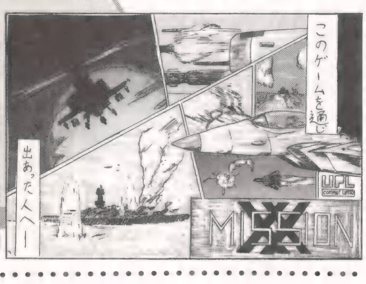
スーパーパンチアウト

3月号の格闘ゲームの特集見ました。すると、なんと僕の大好きな任天堂のSUPERパンチアウトが載ってるではないか。さらに肥満体ベスト10にはロッキー熊五郎までが。く、くー、泣かせるぜ。ザ・ベストゲームにさえほんのちょっとしか載ってなかったのに。

よし、これはってんで僕は受験の帰りにこのゲームが唯一あるのを知っているゲーセン、サンシャインのゴリラにひさしぶりに行った。と、ところが!!な・なんとゴリラの店内は改装され(ゴリラの足跡もない)レゲーコーナーからパンチアウトがなくなってるではないか!OH MY GOD鈴木!!うおー、俺はまだ2周目のマッチョマンを倒してねーんだぞぉ(フェイントスーパーパンチや36回転スーパーパンチなどがあり超卑劣)。しかも、まぐれで一度グレートタイガーを20秒前後で倒し(どうやったかはもう覚えてない)誰にも抜かれずバックアップでハイスコアのところにずっと僕の名前が刻まれていたのに〜〜。東京近郊でこれのある所知ってる人、



(大阪府・中村雅信君)●先月のキャッチアップは見てくれたかな? 消印は昨年のだけど…。



(佐賀県・初夢ロード君)●増刊号のはがきですけど…。どこへ行く、UPL(ユニバーサル・プレイ・ランド)。え、ユニバーサルってことは…!? ヒ・ミ・ツ。

誰か教えて!! あしたのジョーも良かったけど、このゲーム、ボクシングゲームでは最高傑作です。だって、防御でダッキングのできるボクシングゲーム、これ以外ないでしょ本当に。

(埼玉県・大前田長五郎バビルII世Jr.君)

●やっぱ、このゲームは好き。

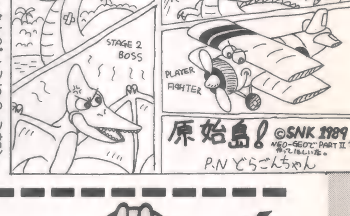
レゲーゲーセンMAP

FROM浜松

静岡県浜松市の「松菱」の屋上にあるゲーセンはレゲーの宝庫である。まあ新しいものもあるが、その中でもストIIはスゲェ変である。なんとインベーダーゲームの台(アップライト)に基板を入れてあるので、奥行きがありとても変だ!!ほかにも、チョップリフターの台を使っているコットンなどもあります。

そういえば、3月号の〝香津美フタナベ〟バラッチョさんのいっていたクイズマシンがありました。かなり古く、なんとタイトルが「ウルトラクイズ」で、徳光さんの写真が色あせて写っていました。

(本当は違うぞ! 解説はあとで㊥)



(大阪府・どらごんちゃん君)

●そのパートIIって、もしかしてラストリゾート!? 全然違うか。

だなあ。敵キャラは個性的だし、ほとんどボクシングっていうより異種格闘技戦の世界だけど…。

しかーし、このゲームで何が最強って、音のない台ほど怖いものはない。ドラゴンチェンの跳び蹴りは音が聞こえないと終わってる。特に4周目は地獄!!

あと、ゲームはクライムファイターズ、ドラスピ、ダークシール、ロボコップ。それと、とてつもなく古いものを見つけてしまった。それは、イーアルカンフーとスターフォースだ!!

これはすごいと思ったら来てみませんか? 一応50円の台ばかりですから。

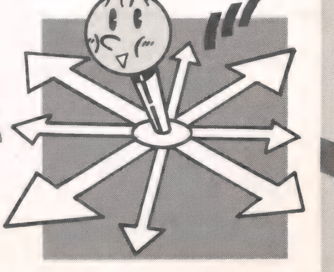
P.S.ウルトラクイズはものしり認定証も出るみたい。

(静岡県・泉沢真一君)

●ウルトラクイズはねえ、タイトーが出したクイズゲームです。よって、3月号の「頭の体操」とは違うんですよー。

ウルトラクイズはご存じの通り、アメリカ横断ウルトラクイズです。今は福留さんが総司会者だからなあ…。時が流れるの早いものだ。ゲームのほうはPART4までは出

気分は8方向



ゲーマー日記

やまかわ悠理

PRE☆STAGE 騒動顛末記

——激動の1週間編

3月30日(月)

テレビ出演の依頼がゲーメストに持ちこまれた。当初は石井ぜんじ編集長が出演するとのことだったが、都合が悪いとのことで、私にお八チが回ってきてしまったのである。あわわ、どうしよう…。単にその場に居合わせただけなのにー。今日、スタジオを見学できるとのことだったが、セットが巨大でダメだった模様。ちなみに、テーマはプロレス。サインがねだれると思ったのにー。(←小市民)

4月4日(土)

テレビ出演の不安から逃避するようにパソ通にのめりこむ。電話代がこの5日間で2万円突破。やばい。

この日は㋘屋宅配便の出発日、徹夜の上、ストII対戦を1週間もやっていなかったので結果はボロボロだった。PRE☆STAGEは関東ロー

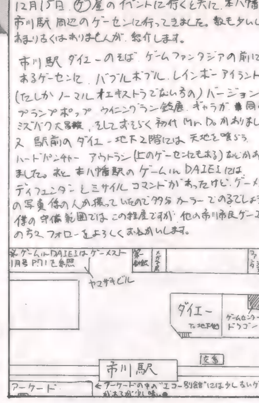
ていたはず、YOU・AはPART4の認定証を持っているそうです。私もPART1の認定証を持っていたのですがなくしてしまいました。
それにしてもインベーダーの台に入ったストIIはなかなかすごい。けど、TX−1に入ったダライアスには負けるかな。奥行きのあるストIIもやってみたい気がするなあ。

FROM栃木

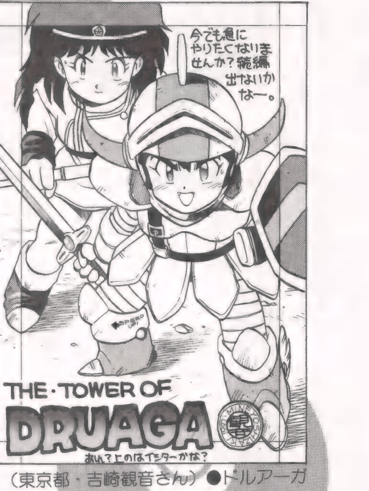
去る1月5日（日）僕の生まれ故郷、栃木県で以下のゲームがあったので紹介してみましょう。
場所はイトーヨーカドー栃木店。5階にはエスカレーターそばに、スーパーフォーミュラー、ルナーク、宇宙戦艦ゴモラ、大魔界村、熱血硬派ドッジボール部、ウルトラマン、ファイナルファイト（これらすべて50円）、またその奥にはRータイプ（IIもある）、アトミックロボキッド、ロンパーズ、ハードパンチャー、ツインイーグル、マッドギア、ドラゴンブリード（100円）、大型ではアウトラン、ウィニングラン、ストI（アップライト）、チェイスH.Q.、サンダーブレード、オペレーションウルフがあります。
屋上では、1941、クォース、サンダークロス、スーパーバレーボール、グラIII、エンデューロレーサー（ブレーキ破損してるため、あまり勧めない）、カルテット（4Pアップライト）、ホットチェイス、サンダーセプターII（ゴーグルが3D専用でないため、これも勧められない）、エリア88などがあります。
僕ならホットチェイス、カルテットがオススメです。
栃木駅に着くとき、外にイトーヨーカドーのマークが見えるので、それを目印にして行くといいでしょう（浅草駅から東武線に乗るのがオススメ）。
（東京都・アムルの弟君）●音（曲）がいいというなら、エンデューロレーサーも、ぜひチェックしておきたい。音の数は少ないけど名曲だぞ。



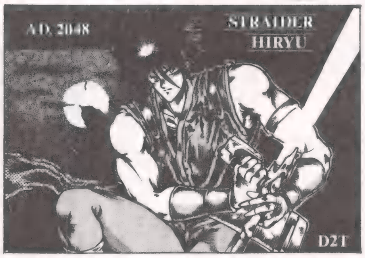
（栃木県・TAK君）●消印が昨年の9月9日…。うーん、まだ残ってるかなあ。


12月15日 ㋘屋のイベントに行くと共に、本八幡、市川駅周辺のゲーセンに行ってきました。数も少ないし、あまり多くはありませんが、紹介します。
市川駅 ダイエーのそば ゲームファンタジアの前にあるゲーセンに、バブルボブル、レインボーアイランド（たしかノーマル、オエキストラでない方の）バージョン）プランプポップ ウイニングラン 鈴鹿 ギャラガ 同88 ミズバク大冒険、そしておそらく初代 Mr. Do があリました。
又 駅前のダイエー地下2階には 天地を喰らう ハードパンチャー アウトラン（上のゲーセンにもある）なんかありました。あと 本八幡駅のゲーム in DAIEIには ディフェンダーとミサイルコマンドがあったけど、ゲーメストの写真係の人が撮っていたので多分カラーでのるでしょう。
僕の守備範囲では この程度ですが、他の市川市民ゲーマーのちえ、フォローをよろしくおねがいします。
※ゲーム in DAIEIは ゲーメスト1月号 P.71を参照
ヤマザキビル
ダイエー
ゲームセンタードラゴン
市川駅
アーケード
←アーケードの中の"エコー別館"には少しおいゲームがあるが少し暗い。

（千葉県・斎藤博希君）●プランプポップとMr.DOはおいしいなあ。うー、行けばよかったなあ（㋘屋宅配便）。



（東京都・吉崎観音さん）●ドルアーガはいつブチ殺してもいいもんだ。でも、イラストはイシターだねこりゃ。



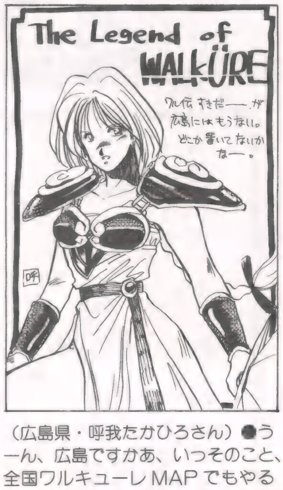
⑨（三重県・Dr.〝今月の飛竜（笑）〟DDT君）●飛竜MAPってのもいいなあ。でもメガドラでプレイできるけど、通にいわせると、アーケードのほうがやっぱいいそうだ。

このゲーム探してください

誰か探してくれ！任天堂の「アームレスリング」を。
内容は当たり前だが腕相撲で「パンチアウト」の筐体を利用した、海外向けに発売されたゲームだ。
操作は確か1レバー1ボタンで、
①普段はレバーを左に入れて（自分は右腕で腕相撲をやっているので）
②敵が気合を入れた瞬間、同時にレバーを右に入れて（敵を驚かす）
③敵が拍子抜けしていると、ボタンを連打（自分の気合をためる）
という、わけのわからんものであった。
ちなみに、敵であるが、1面はカウボーイ（頭がつるっパゲ）で、2面は〝KABUKI〟という某ゲームの〝エ○モ○ド○田〟にまったくそっくりのすもう取り（こいつに負けると「一番!」などという文字が出た）で、3面は〝Mr.X〟などという覆面のおっさんであった。
4年前まで近所のゲーセンにあったのでよくプレイしていたが、どうしても3面が越えられなかった。
まだ、このゲームがある！という方はぜひプレイして3面をクリアしてほしい。Mr.Xの正体は一体誰なのか？（リポート求ム）私はそれを考えると、もう夜も眠れません（超レトロギャグ）。「旧パンチアウト」の、〝バッドブル〟だという人もいるが…。
（大阪府・〝いつも隣に鈴○美○子〟バラッチョさん）
●ザ・ベストゲームにすら載ってない、影に隠れたゲームだなあ。操作方法もどうみても日本人向けじゃないし。
私もこのゲームは見たことがないので、大阪といわずに全国の方、よろしくね（リポートも）。



（北海道・長沢ゆき君）●忍プリですかあ。忍法ボタンは画期的だったなあ。



（広島県・呼我たかひろさん）●うーん、広島ですかあ、いっそのこと、全国ワルキューレMAPでもやるかあ（ドルアーガ&イシターMAPも可）。ご意見お待ちしています。



（茨城県・HSV君）●だ・か・ら・このゲームはハンバーガーだって、バーガータイムはファミコン版だよー。

カルなのを知る（愛知県では放送しない）。
4月6日（月）
フリップに使われるデータが送られてきたので手直しをする。といっても、ゲームの名前を追加しただけなのだが…。ハイスコアの集計が終わらない…。印刷屋のプレッシャーがそろそろ強くなってくるころだ、やばい。
4月7日（火）
いよいよ、出演日当日になる。スタジオまではリンカーンで移動。すっかりVIP気分だが、不安は隠せない…。
23時にスタジオに到着。ディレクターの人に簡単な説明をしてもらう。台本を見てみると、かなり出番が多い。やばい。
そして、スタジオのセットのほうに移動する。するとストIIダッシュが!!石神井の優勝チームと対戦するする。すっかりテレビ出演のことを忘れてる。台本で流れを覚えなきゃいけないのに…。そして、緊張感と戦いながらオンエアを待つ。ドキドキ……。
そして、オンエア。司会の中村さんのいう「チャンリー」（春麗のこと）に突っこみを入れたかったが、そんな大それたことはできないと思い断念。しかし、それは置いといて、中村さんといい東さんといい、慣れているだけあってうまい。↑あたりまえだ!!
しかし、遠藤さんはUFOキャッチャーでミスしまくり大ピンチ。やっぱDXは取りづらい。
自分のほうは不満は多かったが、一応の合格点は出せたと思う。
4月9日（木）
アンケートに「TV見たよ」とのレスが多数あった。うーん、みんな夜行型だあ!!

続・続・驚異現象 ULTRA 401

構成
やまかわ悠理

ようやく最終回を迎えたこのコーナー。次回から「驚異現象 DASH」に生まれ変わります(タイトル未定)。ということで、お手紙よろしく!!

今月のメニュー

びっくらめーしょん／395
ヘクシオン
怪現象

レベルが256になるとガイド(レベル0～5で出る案内)が出る。しかし、レベル261で消えてしまうし最高速なのでガイドの意味がまったくない。
(東京都・ⓅMFC軍曹㊇君)
㊊ちなみに、レベル512でも同様とのこと。しかし、これまた進行には意味がないなあ。スピードが遅くなればよかったんだけどねぇ。初級。

びっくらめーしょん／396
ミューティションネイション
意味なし技

1面の最初のほうで出てくる緑ネズミ男を出現と同時に飛び蹴りなどでふっとばすと、(本体はないのに)首だけが出現した場所で(ネズミの首に)変身する。

また、2面のスタンガン男(中ボス)に必殺技を連発してると(アイテムで得た必殺技に限る)たまに画面上に男の腕だけ出現する。
(大阪府・Ⓟ『ママチ』の大介が好きなバラッチョさん)
㊊うーん、なんかバグみたいなのが多いなあ、初級。

びっくらめーしょん／397
キャプテンコマンドー
ヤマト速攻殺し

2P同時プレイ以上のときに、キャプテン以外のキャラがヤマト出現と同時につかみ、ヤマトの足が地面から離れている間にキャプテンファイヤーでヤマトを燃やすと、たとえヤマトの体力が満タンでも、あっという間にゲージが真っ赤になってしまう。
(沖縄県・Ⓟ18小僧フーバー君)
㊊これは古いネタなのだが、できるバージョンとできないバージョンがあるので注意が必要だ。できるバージョンは4Pバージョンの初期のやつだそうだ。

びっくらめーしょん／398
ストリートファイターII
ローリングC・F・投げ

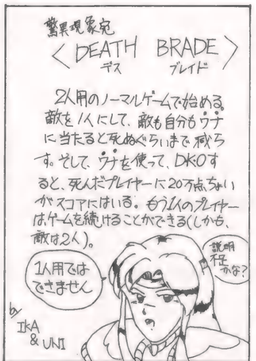
バルログがローリングクリスタルフラッシュに入るとき(少しホップしているとき)に空中投げをすることができる。
(群馬県・ⓅGIL－CAG－H.T㊎君)
㊊要は384番のサイコ投げと同じようなもの。メチャムズ。ここまでして空中投げにこだわるか!?中級!!

びっくらめーしょん／399
デスブレイド
同キャラ対戦!

はがき①参照。
㊊ちょっと古いネタですけど…。ほかにも同様ネタ多数あり。初級。

びっくらめーしょん／400
クロスブレイズ
ちょい得技

はがき②参照。
㊊まあ、追いうちってやつですかねえ。初級の上。



はがき③(和歌山県・ⓅIKA米田&UNI中西君)●もったいない。たとえ20万点入っても…。そのあと辛いし…。

びっくらめーしょん／401
デスブレイド
高得点自爆技

はがき③参照。
㊊まあ、プレイヤーの命は20万点ってやつですね。でも、ちょっちもったいない。初級の上!



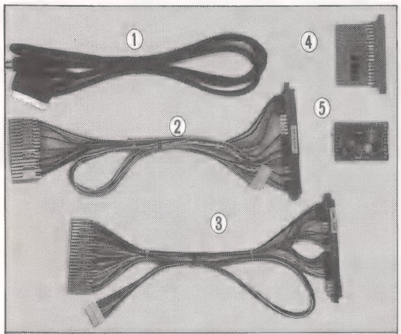
はがき①(愛知県・ⓅCOG君)●うーん、まるでタッシュ。ドッペルゲンガーとは違うので注意が必要。



はがき②(茨城県・Ⓟキリン君)●まだ残ってるかなぁ、この台。不安…。



付属品：ビデオコード、ステレオコード
調整棒、説明書



オプション：

①RGBケーブル(21P、15P)	￥3,500
②麻雀ハーネス	￥3,000
③スト2対応JAMMAハーネス	￥3,000
④縦・横変換コネクタ	￥2,000
⑤6ボタン対応連射ボード	￥3,500

コントロールBOX PANA TWIN
★★★★★★★ 取扱販売店 ★★★★★★★
中部地区 宇宙堂 ☎052-916-1407
関西地区 テクナート ☎ 06-643-7641

代理店募集中!!

中古基板リスト

在庫基板NEWS
ほしいものがあるかもしれないよ？

FAXで24時間いつでもOK

クロネコヤマトの
伝言FAX

●取り出し方法●

コンビニなどのクロネコFAX → ご利用をレジに → 受話器を耳に → 取出 ボタンを押す

オフィスやご家庭のFAX → 受話器を耳に → #8010（首都圏のプッシュ回線）又は0990-30-8010をプッシュ → トーンの切り替えをする トーン又はシグナルチェンジのボタンを押す → 音声ガイダンスに従って5と#をプッシュ

→ BOX番号(765 765 765と#)をプッシュ
→ BOX番号を確認して#をプッシュ
→ スタートボタンを押す
→ CATCH終了

●お問い合わせはクロネコヤマトの伝言FAXセンター
0120-00-8010（フリーダイヤル）まで

The
よくばり派のきみに…
その名も
PANA TWIN
MODEL：MP-92

NEW



パナツイン本体
予定価格￥42,000

これがパナ・ツインだ

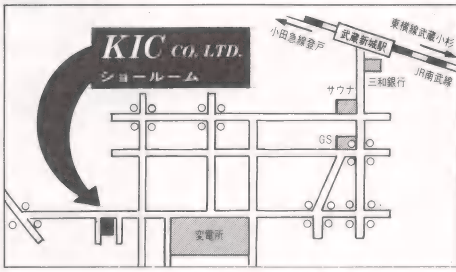
その1：**パナツイン**は、KIC'S91の機能はそのままで、これ1台でスト2から麻雀まで楽しめます。もちろん余計な配線など一切不要

その2：**パナツイン**は、対戦派の君をしっかりサポート。KIC'Sとほぼ同じサイズで1Pと2Pの間隔を約20mmもアップ！

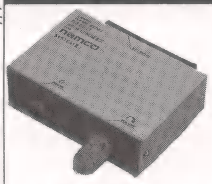
その3：**パナツイン**は、映像＆音声もバッチリ！ビデオはもちろんS端子付きのクッキリ画像、音声もステレオ対応でヘッドフォン端子付き。また、別売りのRGBケーブルは、パソコンのモニターでゲーセン以上の画像が楽しめます。

その4：**パナツイン**は、初めてのキミも安心の半年間保障付き！その後のサポートも万全。たとえば、ちょっとしたボックスの故障も親切丁寧に修理します。これで不安もふっとんだカナ？

その5：さあ！今日からキミも**パナツイン**で、本物のゲーセン基板にチャレンジ！



ナムコシステム2用ヘッドフォンボックス新発売！



音にこだわる諸君に朗報！君のシステム2が、今ステレオとなって響きわたる。これで君も音楽マニアの仲間入りだ！
（限定につきお早めに）

システム2用ヘッドフォンボックス……￥4,000

GOYO

Exclusive Sole Agent for Export
GOYO CORPORATION
MATSUBARA BLDG. 2,3F NO.8-15-3, NISHISHINJUKU, SHINJUKU-KU, TOKYO 160, JAPAN.
TEL: 3-3366-4031
FAX: 3-3366-4034

★商品のご注文は現金書留をご利用下さい。
注文の際は在庫確認の上、住所・氏名・電話番号・希望する商品を明記し、商品の合計金額＋送料（一律￥500）を添えてお申し込み下さい。お申し込み5日以内にお届け致します。

★『きっくす倶楽部』会員募集中!!
会員には会員カード（スタンプ式）や3ヶ月に一度のサービス情報等、楽しい企画がいっぱい！入会希望の方はハガキでお申し込み下さい。

★ゲームの基板は……。
ゲームの基板は、実際にプレイしてお買求めになれます。（在庫多数）、もちろん通信販売もしています。詳しくはお電話で!!

※詳しい資料、在庫価格は62円切手×2枚とあてなラベルを同封のうえ下記のGM係までお申し込み下さい。

KIC株式会社ケイアイシー TEL 044-754-7594 FAX 044-754-7597
〒213 神奈川県川崎市高津区千年818 サンライフ橘1F

欲しいソフトが激安価格でお手元に

悪魔城ドラキュラ	35,000
アムードF	13,000
アサルト（P付）	80,000
アマテラス	8,000
アクトフェンサー	12,000
アルゴスの戦士	15,000
Rータイプ	20,000
RータイプII	18,000
アトミックロボキッド	10,000
あしたのジョー	8,000
１９４２	8,000
１９４３	10,000
ＥＤＦ	15,000
ＳＤＤ	8,000
インセクターX	15,000
イメージファイト	25,000
宇宙戦艦ゴモラ	15,000
ウルトラマン	20,000
エイリアンストーム	27,000
エアバスター	23,000
FーIドリーム	8,000
Ａ－ＪＡＸ	25,000
Xマルチプライ	25,000
ＭＶＰ	10,000
エスケイプキッズ	15,000
オーダイン	87,000
オーライル	15,000
影の伝説	15,000
カプコンワールド	10,000
火激	4,000
カダッシュ	25,000
ギャラガ	15,000

銀河任侠伝	20,000
キャプテンコマンドー	130,000
キングオブドラゴンズ	80,000
キャプテンアメリカ	110,000
キューブリック	10,000
ギャプラス	20,000
ギャロップ	40,000
ギャリバン	15,000
クラックダウン	35,000
グレートソードマン	7,000
クイズ三國士	15,000
クイズ殿様の野望	15,000
クイズ学園パラダイス	20,000
クォース	10,000
クラッチヒッター	45,000
グラディウスII	40,000
グラディウスIII	35,000
剣豪	30,000
コンバットライブス	10,000
コラムスII	8,000
航空騎兵物語	20,000
西遊降魔録	8,000
サンダークロス	25,000
サンダークロスII	45,000
サーカスチャーリー	6,000
サイコソルジャー	35,000
サメ！サメ！サメ！（２Ｐ）	32,000
サンダーフォースA.C	15,000
サンダードラゴン	35,000
シュトラール	20,000
ジェミニウィング	15,000
獣王記	20,000

シルクワーム	15,000
スプラッターハウス	40,000
スーパーフォーミラー	35,000
スパイナルブレイカーズ	20,000
ストリートスマート	15,000
ストリートファイター	60,000
ストリートファイターII	140,000
スーパークイックス	15,000
スーパーコントラ	35,000
スカイソルジャー	15,000
スラップファイト	7,000
セルフィーナ	45,000
ゼクセクス	55,000
タイムパイロット84	5,000
脱獄	15,000
ダッシュ野郎	25,000
大工の源さん	25,000
ダイナミックＣＣ	30,000
タクスフォースハリヤー	15,000
大旋風	20,000
ダークシール	25,000
ダイナマイトリーグ	5,000
ダブルドラゴン	10,000
ダブルドラゴンII	20,000
ダブルドラゴンIII	20,000
中華大仙	8,000
出たな！ツインビー	42,000
天地を喰らう	75,000
デスブレイド	55,000
ＤＤクルー	45,000
トリオザパンチ	15,000
ドリフトアウト	55,000
トップシークレット	10,000
ドカベン	7,000
ドラゴンブリード	25,000

ニュージーランド	25,000
〈ロムキット〉	
（セガ16B）	
レッスルウォー	10,000
（セガシステム18）	
シャドーダンサー	15,000
ムーンウォーカー	15,000
エイリアンストーム	8,000
ブロックシード	10,000
（ナムコシステムＩ）	
ギャラガ88	15,000
ブレイザー	13,000
ワールドスタジアム89	6,000
ワールドスタジアム90	6,500
ドラゴンスピリット	15,000
妖怪道中記	7,000
スプラッターハウス	20,000
ピストル大名	10,000
倉庫番ＤＸ	8,000
（ナムコシステムII）	
アサルト（Ｐ付）	20,000
ドラゴンセイバー	20,000
オーダイン	18,000
ローリングサンダー２（新品）	5,000
マーベルランド	13,000
球界道中記	10,000
（タイトーＦ２）	
ゆうゆうのクイズでGO!GO!	10,000
栄光の甲子園	10,000
ＭＪ－１２	10,000
クイズＨＱ	10,000
苦胃頭捕物帖	10,000
（ジャレコメガシステム）	
セイントドラゴン	10,000
プラスアルファ	15,000

お買いあげ金額10％分のクーポン券（金券）を差し上げます。
次回の購入時に割引券として利用できます。
※ただし、お買いあげ金額３万円以上の方に限らせていただきます。



プレゼント

得

マンガを使ったやさしい技術マニュアルを無料で差し上げます。
①ハーネス編②サウンド編③ナムコシステムI・IIのサービススイッチ
④特殊パネル（数量に限りがあります。 先着順にお送りします）
ご希望の方は①～④のいずれかの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を
書いてハガキでお申し込み下さい。

幻夢幻夢
（げむげむ）

株式会社 ケイアンドユウ

フリーダイヤル（料金無料）
0120－107855
TEL 06（783）7855
〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。（在庫と価格を確認して下さい。）
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。（1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。）
（1万円以下の場合は、お客様負担になります。）
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。（送料幻夢幻夢負担）
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ　詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫　森ノ宮支店
普通　095883
ゲムゲム

熱血宇宙堂宣言！ いい基板を売りたいんです。ぼくに力を下さいセール！

お願い！中古基板は出・入りが激しいのですでに売り切れの場合はゆるして下さい。
資料請求してもらえばできるだけ日付の新しい正確な在庫表を出します。

／コントロールBOXと基板をいっしょに買えばハーネスはサービスします。

ア	アスカ&アスカ	タテ	タイトー	¥12,000
	アクトフェンサー	ヨコ	DECO	¥10,000
	アトミックロボキッド	ヨコ	UPL	¥13,000
	アームドF	タテ	日物	¥9,000
	あしたのジョー	ヨコ	タイトー	¥9,000
	アルカノイド(P付)	タテ	タイトー	¥5,000
	アマテラス	タテ	日物	¥9,000
	R-TYPEII	ヨコ	アイレム	¥23,000
イ	インセクターX	ヨコ	タイトー	¥16,000
	E・D・F	ヨコ	ジャレコ	¥16,000
	1942	タテ	カプコン	¥8,000
	1943	タテ	カプコン	¥9,000
	1943改	タテ	カプコン	¥10,000
	いっき	ヨコ	サン電子	¥7,000
	伊賀忍術伝(サブ)	ヨコ	ジャレコ	¥7,000
ウ	宇宙戦艦ゴモラ	ヨコ	UPL	¥15,000
	ウルトラマン	ヨコ	バンプレスト	¥20,000
	ウイッツ	ヨコ	アテナ	¥7,000
エ	エキサイトサッカー	タテ	アルファ	¥4,000
	エクセライザー	タテ	ジャレコ	¥8,000
	エアーウルフ	ヨコ	キューゴ	¥8,000
	エンパイアシティ	ヨコ	タイトー	¥15,000
	F-1ドリーム	ヨコ	カプコン	¥11,000
	エキサイティングアワー	タテ	テクノス	¥7,000
	エクセリオン	タテ	ジャレコ	¥5,000
	A-JAX	タテ	コナミ	¥23,000
	SRD	タテ	DECO	¥9,000
カ	火激	タテ	タイトー	¥9,000
	ガンディーラー	タテ	テクモ	¥6,000
	カプコンベースボール	ヨコ	カプコン	¥9,000
	ガンフォース	ヨコ	アイレム	¥37,000
	影の伝説	ヨコ	タイトー	¥9,000
キ	強行突破	タテ	DECO	¥8,000
	キッドのホレホレ大作戦	タテ	日物	¥9,000
	キック&ラン	ヨコ	タイトー	¥5,000
	究極タイガー	タテ	タイトー	¥16,000
	ギャロップ	ヨコ	アイレム	¥36,000
	キャッスルオブドラゴン	ヨコ	アテナ	¥15,000
ク	草野球	ヨコ	アルファ	¥5,000
	グリーンベレー	ヨコ	コナミ	¥7,000
	クォース	ヨコ	コナミ	¥9,000
	クラックス	ヨコ	アタリ	¥5,000
	クリキントン	ヨコ	タイトー	¥13,000
	クルードバスター	ヨコ	DECO	¥19,000
	クイズ捕物帖(サブ)	ヨコ	タイトー	¥9,000
	グラディウス3	ヨコ	コナミ	¥33,000
	クラッチヒッター	ヨコ	セガ	¥35,000
コ	ゴールドメダリスト	ヨコ	SNK	¥9,000
	航空騎兵物語	タテ	SNK	¥13,000
	コブラコマンド	ヨコ	DECO	¥9,000
	ゴールデンアックス	ヨコ	セガ	¥23,000
サ	ザ・ハスラー	タテ	コナミ	¥3,000
	ザ・高校野球	ヨコ	アルファ	¥5,000

	ザインドスリーナー	ヨコ	テクノス	¥9,000
	サプライズアタック	ヨコ	コナミ	¥12,000
	西遊降魔録	ヨコ	テクノス	¥9,000
シ	ジェミニウイング	タテ	テクモ	¥13,000
	ジッピーレース	タテ	アイレム	¥6,000
	ジュジュ伝説	ヨコ	TAD	¥20,000
	忍Ⓑ	ヨコ	セガ	¥15,000
	忍Ⓐ	ヨコ	セガ	¥12,000
	四川省	ヨコ	アイレム	¥9,000
	実力プロ野球(サブ)	ヨコ	ジャレコ	¥7,000
ス	スーパーバスケットボール	タテ	コナミ	¥3,000
	スパイラルブレーカーズ	ヨコ	V・S	¥23,000
	ストリートスマート	ヨコ	SNK	¥23,000
	スーパーフォーミュラ	タテ	V・S	¥25,000
	スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥6,000
	スーパーチャンピオンベースボール	ヨコ	SNK	¥9,000
セ	戦場の狼	タテ	カプコン	¥7,000
	ゼロウイング	ヨコ	東亜	¥18,000
ソ	ソロモンの鍵	ヨコ	テクモ	¥10,000
	ソンソン	ヨコ	カプコン	¥7,000
	倉庫番DX(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
タ	タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥9,000
	ダイナマイトリーグ	タテ	タイトー	¥9,000
	大工の源さん	ヨコ	アイレム	¥18,000
	脱獄	ヨコ	SNK	¥13,000
	ダブルドラゴン	ヨコ	テクノス	¥12,000
	ダブルドラゴンII	ヨコ	テクノス	¥15,000
	ダブルドラゴンIII	ヨコ	テクノス	¥13,000
	WWFスーパースターズ	ヨコ	テクノス	¥35,000
	ダーウィン4078	タテ	DECO	¥9,000
	XXミッション	タテ	UPL	¥11,000
	大旋風	タテ	タイトー	¥10,000
	タンブルポップ	ヨコ	DECO	¥23,000
チ	中華大仙	ヨコ	タイトー	¥9,000
	チャンピオンレスラー	ヨコ	タイトー	¥23,000
テ	テラフォース	ヨコ	日物	¥9,000
	出たなツインビー	タテ	コナミ	¥38,000
	天聖龍(サブ)	ヨコ	ジャレコ	¥7,000
ト	トライアウト	タテ	DECO	¥5,000
	ドラゴン忍者	ヨコ	DECO	¥20,000
	Drトッペル探険隊	タテ	タイトー	¥13,000
	殿様の野望(P付)	ヨコ	カプコン	¥13,000
	ドカベン	ヨコ	カプコン	¥8,000
	虎への道	ヨコ	カプコン	¥12,000
	ドッジボール部	ヨコ	テクノス	¥7,000
	どんどこどん(サブ)	ヨコ	タイトー	¥9,000
ニ	忍者龍剣伝	ヨコ	テクモ	¥23,000
	忍者タートルズ	ヨコ	コナミ	¥38,000
ハ	ハサム	ヨコ	アイレム	¥7,000
	パラメデス	ヨコ	タイトー	¥7,000
	パイプドリーム	ヨコ	V・S	¥7,000
	パンクパニック	ヨコ	セガ	¥7,000
	バーディトライ	タテ	DECO	¥20,000

	バンクショット	ヨコ	コナミ	¥13,000
	バンダイク	タテ	UPL	¥15,000
	ハイホー(P付)	タテ	日物	¥9,000
	バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
ヒ	ピット&ラン	タテ	タイトー	¥8,000
	ビーチバレー	ヨコ	テクノス	¥9,000
	ビジランテ	ヨコ	アイレム	¥7,000
	P-47(サブ)	ヨコ	ジャレコ	¥7,000
フ	フラッシュポイント	ヨコ	セガ	¥13,000
	ファンタズム	ヨコ	ジャレコ	¥35,000
	ファイティングホーク	タテ	タイトー	¥9,000
	ファイナライザー	タテ	コナミ	¥6,000
	ブラッドブラザース	ヨコ	テクモ	¥40,000
	ブラストオフ(ROM)	タテ	ナムコ	¥9,000
	ブロックシード(ROM)	ヨコ	セガ	¥5,000
ヘ	ベイルート	ヨコ	セガ	¥15,000
	ヘルファイアー	ヨコ	東亜	¥14,000
マ	マーカム	ヨコ	ジャレコ	¥6,000
	魔魅伝説	ヨコ	ジャレコ	¥9,000
	マッドギア	タテ	カプコン	¥13,000
	マンハッタン24分署	ヨコ	コナミ	¥7,000
ミ	MR.五衛門	ヨコ	コナミ	¥6,000
メ	迷宮島	ヨコ	アイレム	¥7,000
	メイズオブフロット	タテ	タイトー	¥9,000
	名人戦	タテ	SNK	¥7,000
モ	モンスターレアⒷ	ヨコ	セガ	¥14,000
ヤ	やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥7,000
ユ	USムスタング	ヨコ	UPL	¥18,000
ヨ	妖魔忍法帖	タテ	日物	¥8,000
ラ	ラストデュアル	タテ	カプコン	¥13,000
	ラビオレプス	ヨコ	V・S	¥15,000
	ラビリンスランナー	タテ	コナミ	¥12,000
リ	琉球	ヨコ	セガ	¥13,000
	リングの王者(4P)	ヨコ	コナミ	¥12,000
	リバレーション	タテ	DECO	¥6,000
ル	ルナーク(サブ)	ヨコ	タイトー	¥9,000
レ	レッスルウォー	タテ	セガ	¥15,000
	レジオン	タテ	日物	¥13,000
	霊界道士	ヨコ	H・D	¥7,000
	レインボーアイランド(EX)	ヨコ	タイトー	¥19,000
ロ	ロードファイター	タテ	コナミ	¥6,000
	ロードランナー3・4	ヨコ	アイレム	¥7,000
	ローラーゲームス	ヨコ	コナミ	¥18,000
ワ	ワードナーの森	ヨコ	タイトー	¥9,000
	ワールドカップ90	ヨコ	テクモ	¥26,000
	ワールドスタジアム90	ヨコ	ナムコ	¥25,000
	〃(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
	ワールドコート	ヨコ	ナムコ	¥28,000

★ 麻雀 ★ 華札 ★

リアル麻雀	ヨコ	アルバ	¥1,000
麻雀鹿鳴館	ヨコ	H・D	¥6,000
麻雀ビタミンC	ヨコ	H・D	¥6,000
麻雀クリニック	ヨコ	H・D	¥8,000
お雀子館	ヨコ	V・S	¥1,000
夏色麻雀	ヨコ	V・S	¥10,000
アイドル麻雀	ヨコ	V・S	¥9,000
麻雀大予言	ヨコ	V・S	¥13,000
麻雀夏物語	ヨコ	V・S	¥13,000
麻雀フライデー	ヨコ	DYNAX	¥9,000
華弥生	ヨコ	DYNAX	¥6,000
キャンパスハンティング	ヨコ	DYNAX	¥10,000
七次元の妖精	ヨコ	DYNAX	¥13,000
麻雀遊戯	ヨコ	アルバ	¥9,000
S・リアルP2	ヨコ	セタ	¥9,000
麻雀革命	ヨコ	ジャレコ	¥12,000
麻雀学園	ヨコ	ユウガ	¥9,000
麻雀学園2	ヨコ	フェイス	¥10,000
ロイヤルクィーン(BET)	ヨコ	日物	¥3,000
ギャルの告白	ヨコ	日物	¥8,000
テレフォン麻雀	タテ	日物	¥8,000
大人の麻雀	ヨコ	日物	¥8,000
Gメン89	ヨコ	日物	¥8,000
こりない面々	ヨコ	日物	¥5,000
お嬢さん	ヨコ	日物	¥5,000
ナンパストーリー(表)	ヨコ	日物	¥8,000
レディ・ハンター	ヨコ	日物	¥8,000
麻雀カメラ小僧	ヨコ	日物	¥8,000
トリプルウォーズ	ヨコ	日物	¥9,000
トリプルウォーズ2	ヨコ	日物	¥10,000

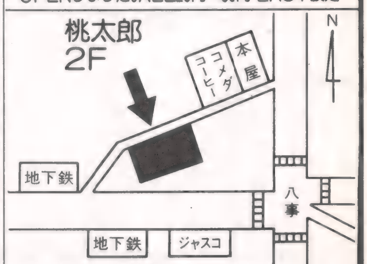
NEO GEO(業務用ソフト) 各5,000円
家庭用では使えません！

スーパースパイ　麻雀狂列伝
ナム1975　8マン
キングオブモンスター
クロスソード
皆様のおかげです
リーグボーリング

★業務用ソフトを映せる基板 ¥110,000 新品

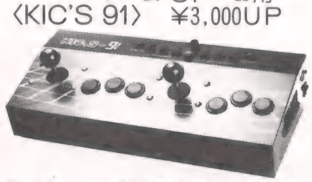
麻雀パネル㊪	¥7,000
中間ハーネス1本	¥2,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎
OPENしました。ALL20円～50円 EASY設定



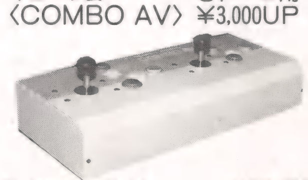
★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表ついています。買取りもやっています!!★

ケイ アイ シー製 SF-II用
〈KIC'S 91〉 ¥3,000UP



Ⓐ ビデオ、S端子対応……¥35,000
Ⓑ RGB21ピン対応…………¥29,000
Ⓒ Ⓐ、Ⓑ両方対応…………¥38,000

キョーワ製 SF-II用
〈COMBO AV〉 ¥3,000UP



Ⓥ ビデオ・S端子…………¥34,000
Ⓡ RGB21ピン対応…………¥29,000
Ⓥⓡ Ⓥ、Ⓡ両方対応＋RF付¥37,000

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）

宇宙堂

〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎052(916)1407

★TEL受付時間★
平日 AM 9:00～PM 11:00
祭日 PM 1:00～PM 11:00
日曜定休
店頭販売は前日にTEL予約が必要。
最新の在庫はリスト請求で分かります。
（62円切手×2を封筒で送って下さい）

私の知っている楽しいゲーセン
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンターリサ

栗原桃郎　助っ人：TM

ア・イ・ラ・ン・ド

今月のいっぱつ!!

「僕たち」の「遊び場」が「危ない」!!

それでもゲームセンターでいてほしい



☗(埼玉県　真愚眞Shine君⑲)
★その路地を抜けたむこう側に。

☆5月号の金沢さんの論文、「縁の下ゲーマーのすすめ」(我々ゲーマーはゲームとゲームセンターのために、一般客が楽しめるよう「縁の下ゲーマー」であるべきだ…)を読んで思ったことをいくつか。まず、「常連たむろ」について。普通に考えれば、たしかに客の回転が悪くなり、インカムが落ちると思うかもしれません。が、ゲーメスト誌上でハイスコアを掲載している上位の店などでは、常連、スコアラーのほうがインカムに貢献している店もあるそうです。

今、ほとんどのゲームセンターはリニューアルをかけられて、我々常連の居づらい雰囲気にあるのですから、常連が集まりやすい雰囲気の店があってもいいのではないでしょうか。

それに、常連がたむろしている店というのは本当に客が寄らないものなのでしょうか。僕が私用で東京に出かけるときなどは、必ず有名なハイスコア掲載店を巡りますが、ほとんどの店は常連と一般の区別もつかないほどであって、「常連がたむろ＝一般のインカムが悪い」とはどうしても思えないのですが…。実情を知っている方は教えてください。

次に「ゲームの連続プレイ・仲間内でのまわし」について。これは自分でも多少ワガママだと感じるのですが、全国トップを狙っているスコアラーは、回数をこなして少しでも他店より高いスコアを出さなくては、と一所懸命なのです。たとえ冷たい視線を感じたとしても、ライバルたちに差をつけるには…と考えると、どうしてもやらざるを得ないのです(ただし、リニューアルをかけてあるような店に5〜6人でツルんでいって、ニューゲームを囲むようなマネは少なくとも僕はしてません)。

最後に。これはかなり厳しい、というか冷たいようなのですが、金沢さんの論文全体を通してみると、「ゲームセンターの品位を上げ、客層を広げよう」というイメージがあります。

それは客観的には正しいことには違いありません。そのことは僕も認めます。ただし、僕はそうした考えには賛成しかねます。なぜなら客層が広がり、ゲームがますます一般化してくると、常連の居場所が本当になくなってしまうからです。これは、まさに「僕たちの遊び場が危ない！」ということではないでしょうか。

もし仮にそういう状態になったとしても、ただゲームを楽しむという目的に対しては問題ないかもしれません。しかし、スコアラーとしてゲームに明け暮れる日々は絶対に戻ってこないでしょう。

僕は自分の意見が正しいとは思いません。これは建前ではなく、本当にそう思います。しかし、ほとんどのゲームセンターが「アミューズメントセンター」へ変わりつつある今、そうした少数の「ゲームセンター」を守っていきたいという気持ち、それが僕にはあります。

もう、いい子でいたのでは「ゲームセンター」を守っていけないような気がするのです。経営者に嫌われてもいい、一般化しなくてもいい。僕はずっと、ずっと今の状態であってほしいのです。

金沢さんをはじめ、皆様の反論その他、お待ちしております。

(群馬県　結城洸君)

★どうですか？あえてコメントはつけませんので、皆さんの意見を聞かせてください。

がぶりより ゲーマー人生



辱しめる…はずか・しめる

ゲーマー用語。攻撃を加えると赤くなるタイプのボスに対して用います。赤く染まっていく様子が、恥ずかしさに顔を染めているようなので。例文：「メタブラの4面ボスを辱しめてやったぜ」。ちなみに、倒してしまった場合はこの表現はあてはまりません。あくまで負けた時の捨てゼリフ、いわゆる負けおしみですね。(あまり人前で大声で使わないように)

(高知県　ケツの毛までも君)



⬆(埼玉県　アップルゲイト君)
★音速の女神によろしく。



⬆(東京都　リビ藤稲利君)★父の涙を知れ!!

忍びとは忍びて戦う宿命のこと

☆いきなりですが、私は忍者が好きだ。忍者的な人も好きだ。やはり日本人である限り忍者か侍だろう(勝手なことを言っている…)。

FFやマジックソードではガイを使い、カダッシュでは忍者、ダークシールではキリカゼ、トリオザパンチでもあの忍者かぶれを使っていた。

むろんキャプテンコマンドーは翔を使っている。ストIIダッシュでは強かろうが弱かろうがバルログでバルログマスターになるつもりだ。

とまぁ、とにかく忍者が好きなのだ。自キャラでも敵でも、忍者が出ているゲームはほとんどやったことがあると思う。

しかし、しかぁし!!

ダークシールIIが出るというので、今度もキリカゼを使おうと思っていたら、なんと彼だけ出てきていない!!と知ってしまった!

DECOの皆さん、なぜ、なぜ忍者を消したんですかぁ〜!?スーハミの「ファ〇ナルファイト・ガイ」みたいに「ダークシールII・キリカゼ」を出してくださいよぉ〜〜。

(東京都　へにょへにょへにょっぴ君)

★無理言うわーこの人。忍者に限らずサムライ的キャラは私も好きです。なぜか皆攻撃力が弱いという…。

いまいちばん熱い忍者は、ニンジャコマンドーのリューだっ!!拳プルプルがいかすぞ!妙に敵の情報に詳しいぞ!!本当は敵なんじゃないのか!?おまけに必殺技が死ぬほど出しにくいぞ!!さすが忍者だ!!

攻略!! ワンダーエッグ

☆ワンダーエッグ行きましたか?今回は、これから行くという方のために、アトラクションの攻略法を書きましょう。

◎ギャラクシアン3

28人同時プレイなので、必ずクリアできるとは限らない。そこで視点を変えて、必ずAランクファイターになる方法を説明したい。

基本的に、ファイターランクを決定するポイントは、敵機を落とすごとに上がる。しかし私は、そのポイントは落とした敵の機数ではなく、ヒットした弾の数だと気づいた。

そこで、照準をむやみに動かさず、水平にだけ、しかも正確に移動させながら連射するという戦闘法をとった。照準は左手だけで操作し、右手の掌で連射する。

(うわ〜ゲーマー〜〜㊥)

この方法は、ファントマーズにも使えます。

◎ドルアーガの塔

このアトラクションはコントロールが命!撃ったあとのタイムロスがあるので、できるだけ正確に狙いたい。

私ははじめ、剣(光線銃)のつかを両手で握って動かしていたので、狙いよりもかなり上を撃ってしまい、ランクBのままドルアーガにあえなく敗退。

これではいけないと思い、2回目はショットガンを撃つときのように左手で銃口を持ち、右手で引き金をひくようにした。

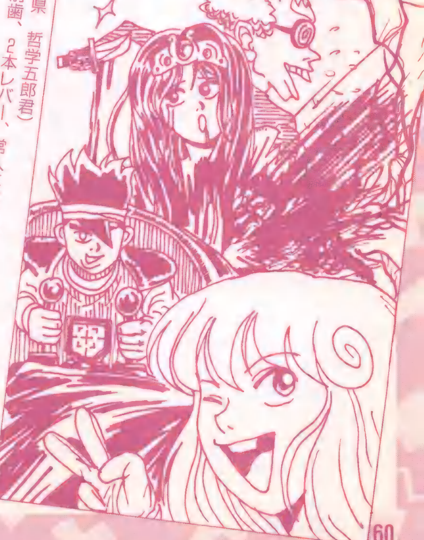
すると、空気銃で慣れているせいもあるが、1㎝単位の誤差の補正も思いのままになってしまった。この姿勢ならわきがしまって照準のぐらつきもなくなるし、あとは左手で銃口の先を的に向ければいいというわけだ。ぜひ、何回か試して自分なりの感覚を見いだしてほしい。めざせゴールドナイト!!

(広島県　賽光達君㊞)

★うーむゲーマーよのう…。あまりスコアに夢中になって一般人をおびやかさぬように。

6月のゲームセンターが好き

☆やってくれましたカプコン。3月24日の日本経済新聞の、1面ブチ抜きのストIIの大広



➡(鳥取県　哲学五郎君)
★この前歯、2本レバー、常人にはかけん!!

つっこみ三昧

あの人に似ている

☞5月号表紙のピンク春麗は**指が6本あるぞ!**

(大田区　ショー・ミフネ君)

⇧だから、彼女は本当に6本なんだって!!ウソだと思うなら去年の4月号P.3を見よ!!

☞ウルフファング司令官いわく「ここまできて作戦中止など酒落にもならん!!」

…「酒落」です。

(埼玉県　ふかやまゆうじ君)

⇧しゃれにもならん…。

☞某大手電機会社の研修へ行ってきた。そこには春麗そっくりの美人のお姉様が!!

…でも、結婚してるそーです。

…でも、性格は春麗と正反対です(笑)。

(埼玉県　めぐちびだ!!さん)

⇧どのへんがそっくりなのかな?

☞神戸から三宮へ行く途中にある会社。

東亜ブラシ製作所

シャッターが開いてるのを見たことない。

(兵庫県　武一君)

⇧新所沢には「西武開発」、100メートル離れてない場所に「KNS」がありまーす。

☞レジオネアを初プレイ!!まずデモを見る。

「おぅ、いいねぇ。このねいちゃん使おう」…直後に、さらわれていったじゅでぃー。

(愛知県　骨凡太君)

⇧今どき受け身な女の子だったのね。

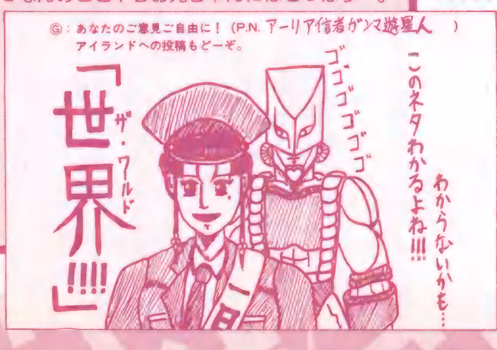
☞そういえばストII増刊の私服刑事姿の春麗だが、ポリスバッジをつけていては私服でもばれるぞ、さすがに。

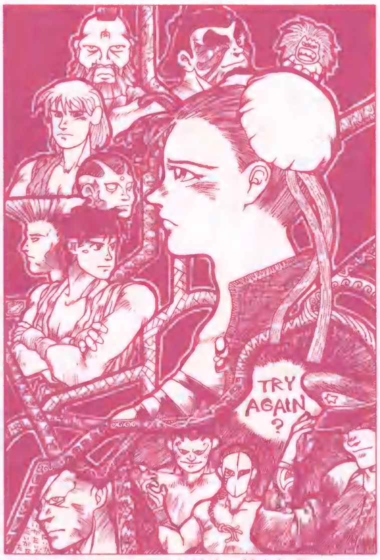
(愛知県　これも骨凡太君)

⇧クーパー捜査官のFBIジャケットの世界だねー(あれ、欲しい)。

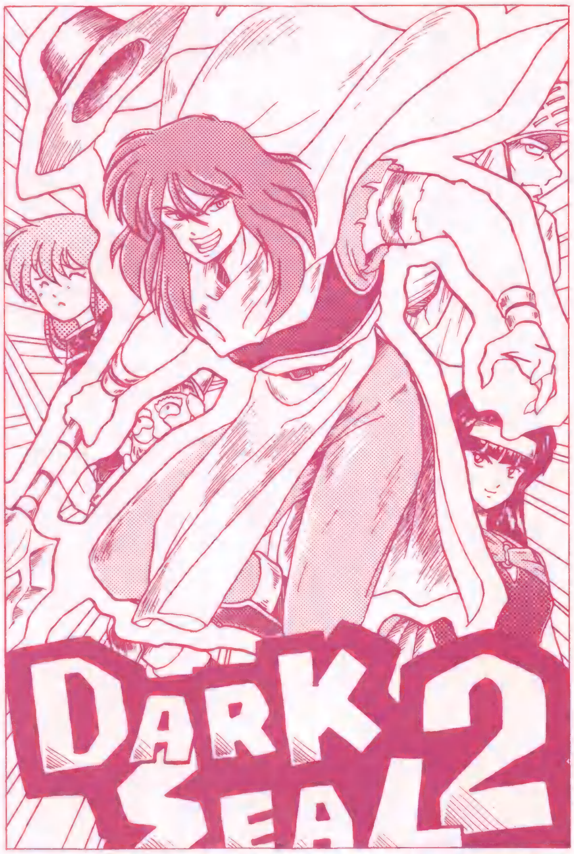
☞なになに、沙羅曼蛇再CD化のタイトルが『沙羅曼蛇～Again～』?ということは次が「沙羅曼蛇III」で「沙羅曼蛇～それから～」、「沙羅曼蛇～イマージュ～」、きわめつきに「沙羅曼蛇総集編」、「沙羅曼蛇青春グラフィティー」ですか?　(奈良県　P君)

⇧なんのことやらお兄ちゃんにはさっぱり…。





⇧(東京都　HB君)★もはや、掟なし!!



⇧(静岡県　ベルベット君)★それは俺が地上でもっとも強くてかっこいい吟遊詩人様だからさっ!(こんな詩人いねえ)

告。見たときは思わず涙ウルウルの拍手ものでした。

つづいては2面見開き広告でグラIVなーんてのはどうでしょう、コナミさん?

(千葉県　砕け散ったフリントロック君)

★チェックしてるじゃない。勢いとどまるところを知らぬカプコンはまぁいいとして、ほかのメーカーのファンはいったいなにをやってるのだー。苦しい時にこそ応援するのがファンではないのか?他メーカーファンの人は、メーカー激励の手紙を出すように(それともみんな乗りかえちゃったのかな?)。

とあるゲーム場でキャプテンコマンドーの順番待ちをしていて、なかなか終わらないのでのぞいてみたら…。

はっはうー!!「摩天楼レイズ」のごとく100円玉が積まれているではないか。小学4・5年生なのにどーしてそんなに金があるんだーと叫びたい。

結局そいつらウン千円つぎこんでジェノサイド倒しやんの。しかも「次、がろうクリアしよーぜー!!」。

うーん時代は変わる…。

(滋賀県　みなみ原亜夕君)

★ゲーマー=貧乏も今は昔か。

折れた肩の骨をかばいつつ、入院先の病室でゲーメストを読んでます。ふだんは忙しくて読めないので、たまには入院してのんびりするのもいいかと思ってます。

(愛媛県　骨折り得のくたびれ男君)

★載るころには元気になってるかな?全国の病人ゲーマー諸君もお大事に(いないって)。

ファイナルラップとウイニングランしかしない兄の前で、ストIIをリュウでクリアしてみせた。兄は、「100円でこれだけ遊べれば楽しいだろうな」と言った。バルログの曲がよかった、とも言った。

家に帰り、しばらくたってから、やっと考えがまとまったといった顔で兄が言った。「俺、思ったんだけど…。ケンって、やっぱりバカだよな」

それを聞いて、僕は「ああたとえストIIをやっていなくても人には真実を見抜く力があるのだなぁ」としみじみ思った。

(奈良県　マライヒ・イボイノシシ君)

★真実ねえ…。

ゲームとは関係ないんだけど、テレビ神奈川でとても笑える番組があるんですよ。

ひとつは毎週月～金の夕方4時30分からの5分間番組、「クレクレタコラ」。単なるギャグかと思いきや、結構最後のオチなんかためになることばっかで、なんかスゴイ。

もうひとつは土曜の深夜にやってる「スイングポテト03」の中の1コーナーに出てくる「ジャガー」とかいうものすごいキャラクターのヘビメタ野郎。昼間はクリーニング屋をやってるというい年したおっさんなんだけど、とにかく笑えます。すごすぎて説明できません。知らない人にも教えてあげてくださいね。

(神奈川県　OTO君)

★なんかすごそう…見たいけどTVKなんて映らんぞー。

今年のバレンタインデーに私の机に入っていたチョコ、結局誰だったんだ?いまだに手がかりもなく、食べられないままなのです。

①…机を間違えられた。

②…からかわれている。

③…手紙を入れわすれた。

このどれでもけっこうヒサンだが、もし③なのならば名乗り出てくれよ～!!

(福岡県　F14TOM♡CAT君)

★名乗り出てあげてください。

燃えよ青春っ!



プレイシティー24。
旭川の中でも、特にレベルが高く、マニアックな店だと思う。常連はいつもスコアボードの塗りかえに情熱とコインをつぎこむ。「あと、ちょっぴりだったのにぃ…!」「あいつのガイルは抜けねえよ」。その中でも多くの記録を持つARIS氏は、「㋘みてくれよ、スコア出すから」と言い残して、先日東京へと旅立っていった。
帰ってきたら、対戦しましょう!!

(北海道　ブランカ使いの実業男君)

ずっぽしはまった傭兵人生

☆私は「マニア」を馬鹿にしていた。だが、まさか自分がそうなってしまうとは…。

3年前にゲーセンで出会った「エリア88」、これが私の人生を狂わせたのだ?

クリアしたその日にレンタル店でビデオを見つけて借り、そこで初めて原作のマンガがあったことを知り、コミック全23巻を買った(ミッキーの最後には泣けた…)。

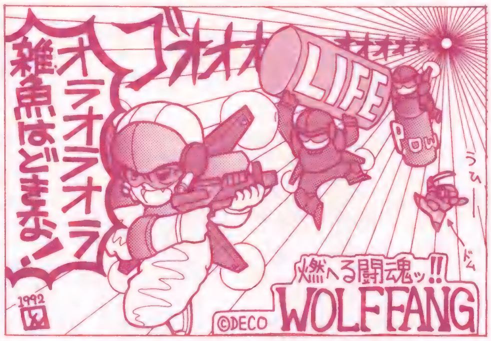
次に小学生で「卒業」したはずのプラモデルを再開、F14やA10をエリア88仕様に塗装した。さらに家庭用版がやりたくてスーファミまで買ってしまった(ソフトはエリア88以外持っていない…)。

こうなったら前進あるのみ。カプコン、頼む!!天地は続編が出るのに(だからそれがなかなか出ないから問題なんだって…㊥)、エリア88は?

そして新谷先生、新たにパイロットが主人公の漫画を描いてくれェ!(ファントム無頼もよかった…)

(福島県　宗像泰志君)

★パイロットじゃないけど、「ワイルド7」も面白いから読んでみなさい。



➡(神奈川県　SHIN落合君)
★復活なくしてゲームと呼べるか!!

あってはならないゲーマー受験日記

☆♡月♬日

大塚の祖母の家に行ったあと、駅前の怪しいゲーセンに入ってみる。

(JR山手線大塚駅前のTAITOの店。タイトーのロボットのデカいかんばんがあるのですぐわかる㊥)

「こ、この2階建てのゲーセンはもしかして…ウワサの…」

そこには感動の再会があった。

「メ、メタルホーク!!」

チャラランッというコインの音が懐かしい。20分没頭し、ふと左奥を見ると…、

「ナイストもあるぞ!」

めがてんサウンドの次にはズンタタ…素晴らしい世界だ。結局ここでも30分近く没頭。

1階のテーブルゲームは普通のラインアップだったが、唯一目立っていたのは当時未発売のビューポイントだ。R-TYPEとメルヘンメイズを足すとこうなるかな…的な内容だったが、見た目よりクセのないゲームであることはたしかだった。でも、なんで置いてあるの?

そして2階、もう、とんでもないとしかいいようがない。デコのオールドゲームや幻のアームドFに感嘆しつつも、私はフェアリーランドストーリーにハマらせていただいた。くう〜、このBGM!やっぱりよいなコレは!

(長野県　みろげーっ浪人君)

★とにかくレゲーの宝庫として有名なこの店。駅の反対側にもスゴいのがあるらしいよ。

シンガポールは3Dにこだわる

☆突然ですが、シンガポールゲーセンリポートをしたいと思います。

まず、ストIIをはじめとするテーブルゲームは、まったくといっていいくらいありません。あるのはガンシューティングと、3D視点のシューティングのみ。

主なゲームはABIIやG-LOCといったセガ体感もの、SNK、タイトー、ナムコのガンシューティング(ただし、オペレーションウルフシリーズはなし。規律の厳しいシンガポールのことですから、あからさまに人を撃つのは好ましくないのでしょう)。

ほかにはスペハリ、アパッチ3、サイバータンク、とんでもないところでセガのズーム909、サブロック3D(スコープが壊れてる)、タイトーのクロスファイヤー(バズーカ砲でジープなどを撃つ。白黒!!)、ガンマン、スペースウォーズなど…。

(ある意味ですごすぎる㊥)

1ゲームの料金は50セント(約40円)で、ランクは思ったより高くないと思われます。客層は小・中学生が多く、学校の帰りに寄る、というのが一般的なよう。プレイヤーの腕もそれほどうまいということはなく、もっぱらコンティニューをしまくってクリアというのがほとんどです。

最後に、すごい力技なものを。自転車にのってプレイするジッピーレース!!慣性で動き続ける上、ブレーキがないというシロモノです。

(シンガポール　長瀬雄君)

★なんか意地でも3D視点にこだわるのね。なぜなのか、シンガポール!?





➡(福岡県、武術師さすけさん)
★ネコにもおどる教養なんて…。

こちらこだわり派



ゲーメストを買い続けて、もう6年がたった。以前はページも少なく、カラーも少なく、ゲームの攻略ばかり載っていた。アイランドも、ゲーセンの悪徳店員の話やらカツアゲされそうになった話やら、暗くて深刻な話ばかりだった。今はページも増え、のる手紙も面白く明るい内容が多くなった(Hな記事やハガキもなくなっちゃったけど…)。この調子でいろんな記事を読ませてくれ!!

(岡山県　高科二郎君)



⬆(北海道 TOYOYO君)
★思えばけっこーいいゲームであった…。

ゲーセンをとりまく状況の中

☆5月号のDB店主さんの手紙、読ませていただきました。

◎スコアが表示されるビデオゲームが店の総面積の1割を超える店は、すべて新風営法の対象に指定されている。

◎その法の解釈は各地の行政機関によって違い、さらにそれぞれの地域独自の条例がある。

◎たとえばDB店では営業許可を得るのに1年半かかった。イベント・広告を大々的にすれば集客効果があるのは当然だが、それも許されない。音の大きさや照明の暗さも問題とされるし、開店時の資金やテナント確保もゲームセンターは不利である。

…たしかに法律的にはその通りなのですが、実際にはDB店主さんが無理と言われたことも、うちの店ではすべて実行しています。

もともと風営法は、エッチな商売やゲーム賭博、青少年の非行を対象としているので、健全な営業を行っている店なら、警察もけっこう大目に見てくれるからです。イベントも内輪の楽しみならOK。

テナントも要はイメージの問題で、昔のゲーセンはイメージが悪いので差別も多いですが、はやりのアミューズメントパークのようなものなら要望も多いのです。

学校の近くは、ロケーションとしては最悪で、普通は選びません。中高生ぐらいの子の中には悪い奴がけっこう多くて、喫煙や置き引きで店のイメージを悪くするのです。

照明は一度天井に反射させればよいし、音もヘッドホンジャックをつければよいことです。

銀行融資も、営業面はすべてゲームリース会社が担当し、経営者はテナントのオーナーという立場なので問題なし(今どき、自営のゲーセンなんてほとんどない)。(そうですか?㊟)

いろいろ文句を書きましたが、マニアのノスタルジーを引きずっていると、法律に縛られて身動きができなくなってしまいます。ゲーセンのもうひとつの未来がDB店主さんの店に見られるのではないでしょうか。

〔おまけ…5月号の手紙に〕

●ゲーセンの数は、減っているというより細かい店を集めてひとつにしているだけ。

●パンチ力測定機をバラしたら、圧力センサーはなくて光センサーが2カ所あっただけ。スピードで計っているのかも。

●機械の故障は、知らせてくれるほうがありがたい。たいていの人はそのまま帰ってしまうので、店員が知らない場合が多いのです(知らせて文句を言われるような店は、行かないほうがいいですよ)。

(愛知県　足立謙二さん)

★いつも熱心なオペレーターの立場で冷静な意見をくださる足立さんでした。ゲーマーからの反応はないのかな?



⬆(和歌山県　梅麗露さん)
★悪いけど、このカッコでやらしてもらうぜ。



➡(京都府　きらり屋Ⓖ愛さん)
★ドッグファイトってはじめてなんですぅ。

SFIIが業界にもたらしたもの

☆皆様も肌で感じとってらっしゃることと思いますが、某社がテーブルゲームを出さない、新作が出てもコンシューマー(消費者向け=家庭用のこと)のスペックで…ということが、今後一層鮮明になっていくのではないでしょうか。

現在、大手メーカーではアーケードはコンシューマーのためのソフトの温室(&海外市場)という考えに統一されてきています。アーケードが独自の存在意義を確立するためには、なにかやらねばならないことは明白だったのです。

そこにまさにテーブルゲームの救世主SFIIが現れたのですが、それを出したのは大手3社ではなくカプコンでした。

先日、バイト先の社のマーケッティングの方と会ったとき、彼が言った話です。

「CPSが叩き出した数字は大手の社内に〃自社開発は不要ではないか〃という風を起こしてしまった。本来なら逆の方向に、〃自社開発製品でロケーションを活性化する〃という形で吹かなければいけない風なのに…」

なにか暗い話になってしまったけれど、専業化への序曲と考えれば楽なような気がする。大手3社はプロデューサー的色彩を強めてきているし、カプコン、コナミ、SNKは技術屋的色彩が強い。今まで営業と開発を両方やってこれたのが不思議なように思えてくるのです。

これからは、各社が得意とする分野での専業化、分業化が進むのではないかと、私は思っています。

(神奈川県　板垣貴幸君)

★ゲームファンとしては、各社の特色あるゲーム作りを続けてほしいものだけどね。



⬆(今月の題字
沖縄県　紅茶魔さん)

一浪決定記念タタパロゲー
関取ブロール2020
(笑止)

近年、とみに人気急上昇の大相撲だが、これに気をよくした相撲協会が、あのS○Kと手を組んでスーパー体感ゲームを発表したぞ!! 1000年の歴史をもつ国技が例のネオジ○感覚で昇華された快作、その名も「関取ブロール2020」イカスゥ〜!!

待ったなしだあよ

さて内容だが、2020年高度にパワーアップかつシステマイズさらにショーアップされた大相撲という設定どおり、プレイヤーは「ごっつぁんスーツ」という強化アーマーを着用して勝負に臨む。現代日本の最先端技術と元禄以来の伝統美が見事に融合したそのタタズマイとアリヨウはこれすなわち日本の美。ああ日本人に生まれてよかった。ルールは従来どおりだが、協会の特別の計らいによって女性も土俵に入れるのだ。よかったねぇ。では、このゲームならではの恐るべき技の数々を㋘読者にだけ大公開だ!!

●千裂張り手…1秒間に千回の張り手をくりだす。わりかしスタンダードな技だ。

●ブーステッドぶちかまし…立ち合いと共に、内臓バーニアを全開にして初速256km/hで相手にぶちかましを敢行するのだ。気の短い1発屋向き。

●パワフリャさばおり…アームブーストを全開にして、相手の背骨をヘシ折ってしまえ! 上級者になると、アーマーごと相手を真っぷたつにちぎることも可能という、危険かつソウルフルな技である。

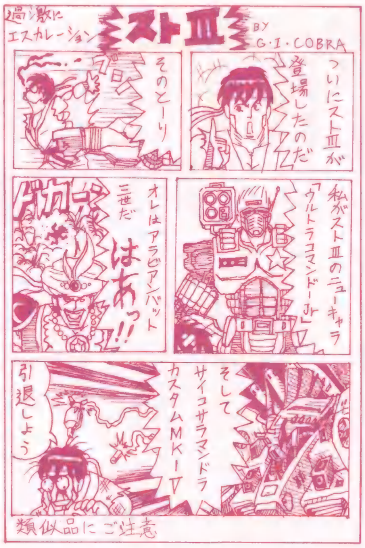
●トラだまし…某力士が世に広めた「ネコだまし」のパワーアップ版。掌に内臓されたラップボマーを相手の顔前で爆発させ、攪乱する技だ。

とまぁ、このゲームの痛快さの片鱗を感じとってもらえたかな? 足にヒモを結んで地上120mで闘う「バンブー相撲」、某雲仙普○岳火口で勝負できる「マグマ相撲」(長崎県民がそんなこと言っていいのか?(栗))など全国の傾奇者たちのニーズにこたえた「土俵セレクト」も可能だ。

さぁ、今すぐキミも角界の頂点を目指して四股を踏むのだァ―――ッ!!

(長崎県 ワイド・カンダタ君)

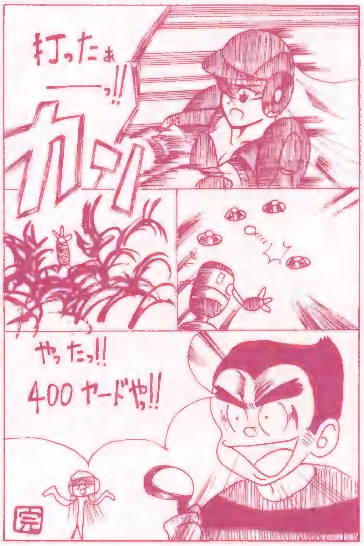
★なんか想像すると笑えるぜーっ(でもプレイはしたくないっ…)



➡(北海道　G・I・COBRA君)
★もう体がついていかれない…。



➡(カプコン王国　ひろなみほさん)
★ああ〜幼児舌禍。



➡(兵庫県　光圀君)
★まぁ、近い世界。



➡(大阪府　YOCHI-YA君)
★世の中みなダッシュ!!



➡(千葉県　日暮ぱるさん)
★単にいらねーからあげただけだったりして。



➡(東京都　WNK君)
★音楽隊の表情だけで遊んでしまった…。

閻魔天国

久々に新鮮なのが入ってます（涙）

「ソニックウィングス」は熱い。見た目は難しそうだが、敵弾のほとんどが狙い撃ちな上に割と遅いので、よけるのは楽だし危なくなったらボンバーだ!!というわけで、思うぞんぶん楽しめる。各ステージも短く（7面では少なすぎ？）テンポがいいし、クリアデモもなかなか。パワーアップが鬼のように出るので、目に見えて強くなる自機が嬉しい。実在ファイターで戦うシューティングが好きな私は超気に入った。100円出してても、店が遠くてもやる価値はあるぞ。

兵庫県　MOT
（ひそかにストIIのパクリかもしれない）

➡（埼玉県　杉森みなおさん）★そ、そりゃきっとロケテストしただけだってー。ついでにいえば「かじんはくめい」だ。



サボテンボンバーズには、「こだわり」がある!! タバコをもみ消すうちわきほ などの、完全に「生命」を感じさせるキャラたち!!固定アクションなのにハチャメチャファイター級の点効率!! 10面で100万超すかあり!! そしてなんといっても、ネームエントリー時のキャラが見せる「ラジオ体操第2ー!第1でないところにその思い入れが…（涙） 2P同時が熱いっ!!

大阪府　世の中得点や!!
（ほいりっよんたろう）

3/14、とうとうウルフファング1コインクリアしました!!コースはテュール、使用機種はタイプ51震電です。王牙や飛龍もかなり使えます。4本足はどうもジャンプ時間が長いので、やっぱり2本足かホバーでしょう。現在はS-Bプレイのドム×2でハマっています。難しいとあきらめた人も、よく考えてパターンを覚えながらやってみてください。こんなに面白いゲームをやらないなんて、もったいないと思いますよ。

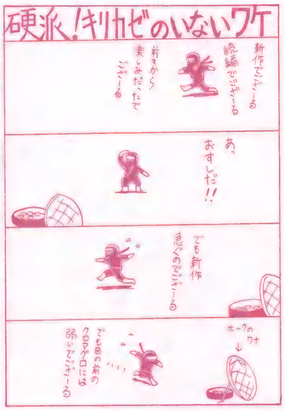
宮城県　S・B・H・I
（ステガナIIも!）

ゲームは下手なので水子はっかりやってます。でも最近は下手なりにハマる、ということを覚えました。

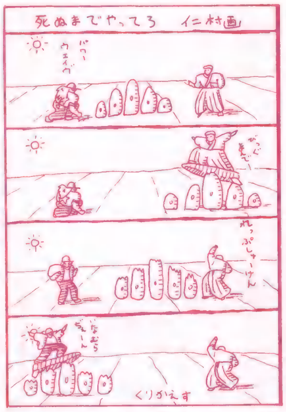
さて、メタルブラックです。以前紹介記事で終末だ絶望感だと書かれていましたが、私はそうは思いません。たしかにあの世界では人は被支配者として存在し、たぶんもうハラの底から笑う、なんてことはないでしょうし、流す涙の存在さえ忘れているでしょう。しかし、あの人が永久凍結された兵器を奪ってネメシスに向かったとき、軍部の人々はどう感じたでしょうか。彼らの感情の中には、忘れていたはずの希望が蘇ったはずです。1機や2機でなにができる、と思いながらも。

黒は闇の色、燃えつきた色。けれど、いつか朝日が闇を照らし、焼けた森もまた緑におおわれるように、メタルブラックとは復活の前奏曲だと思うのです。

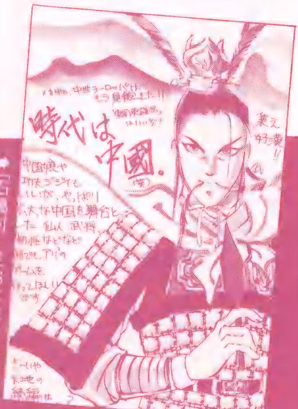
茨城県　いいじまれいら
（女子高生）



➡（神奈川県　硬派Tinhat君）★「あっ」がいとしい…。



➡（千葉県　仁村君）★永久機関のふたり…。



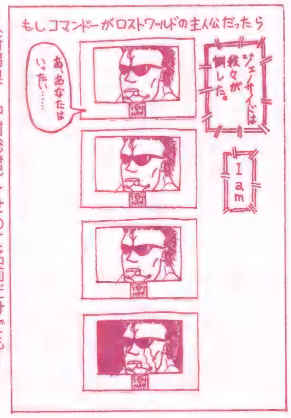
➡（石川県　立地太歳約的龍さん）★EO神仙伝いかがっすか？



➡（埼玉県　らぐたま君）★僕、見えてないんだ。



➡（神奈川県　へっぽこ内藤騎士君）★ミラクシューティングだこないのー？



➡（新潟県　中村聡君）★せめて名前だけでも!



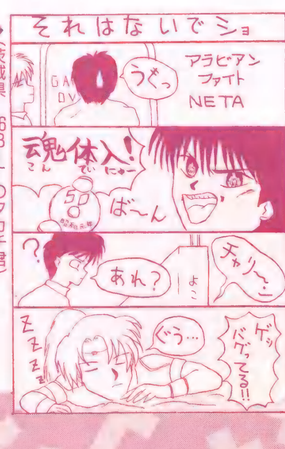
⬆（東京都　BROS君）★ホント好きなんだよねこのシリーズ。



⬆（茨城県　尾頭胎児さん）★夏は夏着があるのでござるよ。



➡（広島県　呼我たかひろさん）★職場には夢が必要だ!!（リアリティーあるだろ!!）



➡（茨城県　16BITのタカチ君）★だって気持ちいーんだもーん。

ご商談の場



★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

▼買います

●ゲーメスト1号〜25号を希望価格で。切り抜き不可、美品希望。W葉書か62円切手同封で連絡を。（〒173 東京都板橋区大山金井町29-7 岡田厚）

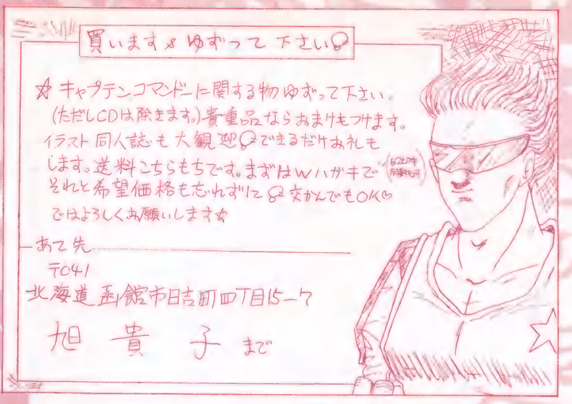
●「黄金の城」のインストラクションカード（コピー不可）を譲ってください。言い値を葉書に書いて連絡を。譲ってくださった方にグラIIIなどのパンフを差し上げます。（〒945 新潟県柏崎市宮場町11-53リラハイツ205号 朝平真吾）

●オールアバウトナムコI・IIを適当な価格で譲ってください。送料こちら。価格を書いてW葉書で。③

●ソフトバンク刊「BEEP！」の付録のソノシートを1枚千円で買います。リストと62円切手同封で。送料こちら。（〒329-01 栃木県下都賀郡野木町大字丸林151-3 坂本英治）②

●アルファレコード関係またはコナミ関係のゲームのCDを適価で。希望価格、タイトル、メーカー名を明記の上、葉書にて。（〒195 東京都町田市三輪緑山1-34-2 川合亮寛）③

●ゲームウォッチ、LSIゲームを希望価格で。本体のみでも可。W葉書で連絡を。（〒037 青森県五所川原市錦町1-44 川村淳）③



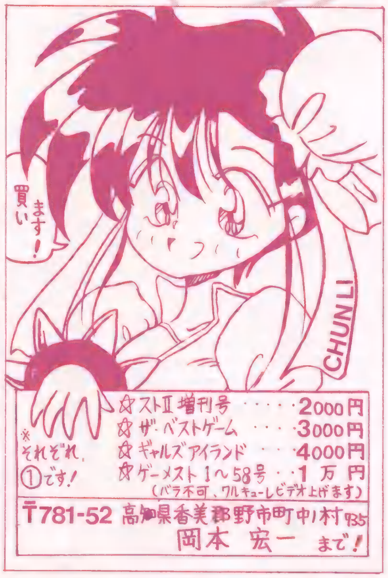
▼売ります

●ゲーメストNo.3〜44、46〜48、54、58、68＋ギャルズアイランドを各1冊500円で。46〜48、54、58、68は完全美品です。先着1名に幻の編集部特製ノートをつけます。送料そちら、W葉書で。（〒134 江戸川区南葛西1-1-1-1003 石崎陽一）②

●ゲーメストNo.7〜18、27〜39、21、24、42、43、46号（すべて美品、切り抜きなし）を希望価格で。7〜18か27〜39の続き番号で買ってくださる人にはバインダーを付けます。まずはW葉書か往復葉書で。（〒573 大阪府枚方市香里ヶ丘10-3770 山崎修志）②

●パソコン雑誌、ベーマガ＆コンプティークのバックナンバー計79冊を3千円前後で。また、NGのNo.33以前のバックナンバーを譲ってください。バラ可。封書で。（〒977 福島県田村郡三春町雁木田6-1 渡辺馨）②

●AMライフ創刊号より21号まで（6号12号は欠）をまとめて3000円で。ディグダグのステッカーをつけます。W葉書にて。（〒565 豊中市新千里東町3-3B17-106 大内信一）②



▼交換・その他

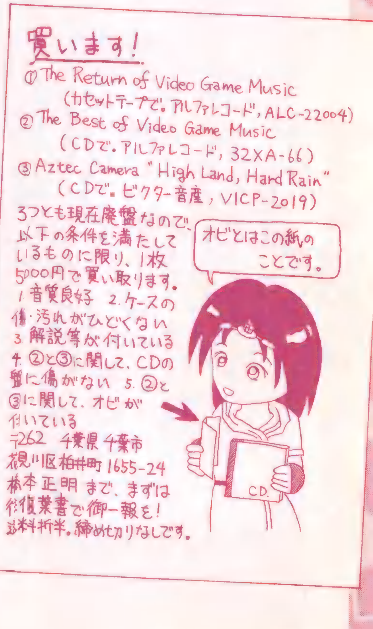
●ストIIの対戦者を募集しています。うまい人、ヘタな人、だれでもOKです。その他いっしょにゲームやってくれる人、文通も募集しています。県内の人だと超ウレシイです。（〒965 福島県会津若松市中央1-2-23 川俣夏子方「2-PLAY」）

●ゲームが好きで、なおかつアメリカンハードロックも好きというみなさま。私（♀14さい）と文通してください！（〒704 岡山県岡山市西大寺新地284-13 松岡恵）

●アテナのポップ（美品）をあなたのスラップファイトのインストカードと交換してください。まずはW葉書で。（〒509-71 岐阜県恵那市武並町竹折1648-191 鈴木真二）

●僕のサイトロンビデオゲームミュージック年鑑1990（箱に少しキズあり）とあなたのDARKSEALのCD＋AIRBUSTERのCDを交換しませんか？（〒663 兵庫県西宮市甲子園7-9-28 森昇一）②

●以下のものをあげます。コットンのCD、みつめていいよ創刊号のCD、はじめてのビデオ、マージャンギャルズグラフィティVoL1のビデオ、セタスペシャルのビデオ、ギャルズアイランド増刊号。絵や文章などで欲しさを表現してください。希望明記の上、切手同封の封書にて。残念賞もあり。（〒032 岩手県久慈市小久慈町22-27-24 津内昌紀）②



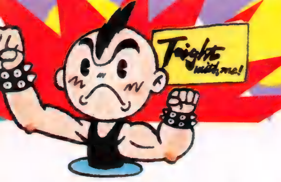


⬆（大阪府　中山秀人君）

お便り募集

ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙&イラストをじゃんじゃんばりばり大募集しております。採用者の中から技あり！の方に特製テレカ（㊞）をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後。

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
新声社　ゲーメストアイランド係



倒せ！世界最強のおさる

ソニックウイングス

衛星で待っている人も、おさるに負けた人もこれで1周クリア！

SONIC WINGS

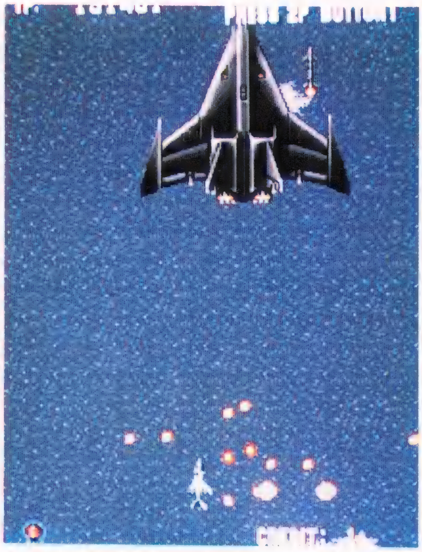
石井ぜんじ&TWL-DON

GO!!

これを読んでよりパーフェクトに!!

まずは前号の訂正から。前回6面ボスの所で「1機目のボスの弾は左で2回、右で…」と書いたがあれは左2回→右3回→左2回とよけたほうが楽によけられる（別にパターンが固まっていたら無理に使う必要はない）。右から左への切り返しは早めにすること。また左に戻ったところにボンバーを使用すると2機目のボスが急接近した時に弾を出さない。ティービーやブライトでプレイする時は必須のテクニックです。

あと前号で英国の2人はクリア不可能（2周）と書きましたが、ホワイト卿なら十分可能、ヴィリアムでもボンバーの使い方を工夫すれば不可能ではない。実は日本人2人が一番2周クリアは（現在のところ）難しいと思います。

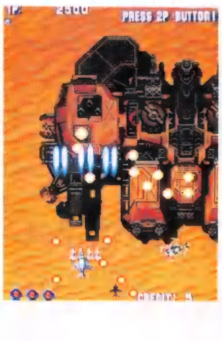

写真では分かりにくいが、切り返しがムズい。

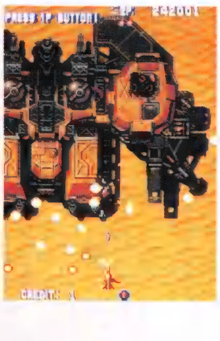
ホワイト卿はナパームディスペンサーが強力ですが着弾するまでの時間がかかるのがネック。

しかし、日本面のボスや4面ボス、6面ボスや最終ボス（地球破壊爆弾及び猛烈さる爆弾）に対してはナパームディスペンサーが空中で当たるので接近しての連射が非常に有効だということがわかりました。最終面もフルパワーならノーボンバーでもクリア可能（1周目）になったのです。

一方ヴィリアムもボンバーを使っている間は敵は弾を出せないことを利用すれば、うっとうしい弾よけをしなくてすむ（特に6・7面は重要）のでボンバーを使用する場所をパターン化すれば自機のスピードの遅さを少しはカバーできるぞ（ティービーも同様）。




普通にやってるとかなり固いが…。


こうすれば超連射ができて楽勝!!

最終面徹底攻略

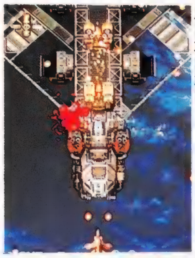
今回は、最終面を徹底的に攻略してみました。最終面でウェポンが2発あれば、十分ノーミスで抜けられます。英国の2人なんて、スペシャルウェポンなしでも抜けることが可能です。これはオイシイ。ばっちり紹介していきましょう。

中ボスまで

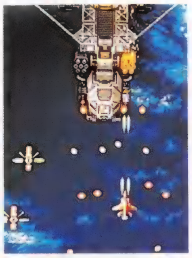
3WAY砲台がたくさん出てきます。復活のときは全部撃つ必要はなく、右半分だけ撃っていれば大丈夫です。

浮遊砲台を倒していくと、2つの地上砲台と移動砲台が出てきます。地上砲台は弾を撃ってきたら、弾の間に入って右の砲台を正面から撃って壊します。すぐ左に移動して左の地上砲台を同様に倒します。

金色の移動砲台は、復活なら真正面から弾の間に入って倒します。自機を微調整して合わせるのですが、怖い人やスウェーデンの1Pだったらスペシャルウェポンを使ってしまいましょう。



左の浮遊砲台を残してても、地上砲台を壊せる。右を壊したら次は左を壊す。



スウェーデンの1Pは当たり判定が大きいので入らないほうがいい。

中ボス（ステーションコア）

中ボスにたどりついたら、まず左右の砲台を壊さないといけません。今回は、右側の砲台から先に倒すパターンを紹介します。

復活であれば、Pを2つ取って右側の砲台に接近して撃ちこみ壊します。その後、左側の砲台を壊しますが、中ボスの弾を考えて少し後ろに下がりながら撃ちこんでください。

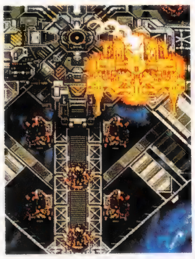


復活の場合、左上の砲台が残っていても高速弾はかわせる。

中ボスが弾を出し始めたら、画面の左下で左上の砲台を撃ちながら赤い高速弾をかわします。1発目は左下から右(自機1機分くらい右)で、2発目は画面左下でかわしてください。小さなばらまき弾は、画面中央から少し左よりがかわしやすいと思います。



2発目の高速弾は左下隅でかわす。完全にパターン。



中ボスの上に乗っかって、ティーピーのフロートマインを超連射！

その後は、中ボスの左右の砲台から弾を2本の線のように連射してきます。ここがチャンス。中ボスに乗っかってバリバリ撃ちこんでください。

砲台が閉じたら、再び高速弾が来ます。ここまでで倒せなかったらスペシャルウェポンを使ったほうが無難でしょう。

このように、赤い高速弾の1～2発目はパターンでかわせますが、弾消しにスペシャルウェポンを使うのも確実な方法です。



バトルチャレンジャー（シャトル）

マイシップによって多少パターンが違ってきます。

▼乗っかりパターン

日本1P、英1Pに最も有効なパターンです。



速攻で倒せないキャラや、当たり判定の大きいコウフルは危険。

シャトルが動き出したら、写真の位置に合わせてください。シャトルの上に乗っかっているので、一見無謀なようですが、なぜか弾は近くをすり抜けていきます。シャトルの動きに合わせて位置を保ってください。

シャトルが壊れて、下に落ちていくときに弾を撃たれることがあります。シャトルといっしょに、位置を合わせて下に下がりましょう。

米2P、スウェーデン2Pでもこのパターンは使えますが、2つの浮遊砲台が出てきてしまうので必ずボンバーを使わないと間に合いません。



シャトルの残骸が壊れているくせに弾を撃ってくる。この位置なら当たらない。

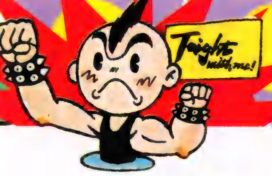


一応ここが弾に当たらない。しかし電磁バリアのパターンが悪いとアウト。

▼下でよけるパターン

シャトルは下へ弾を撃ってきますが、両側の羽根から弾をかわしつつ壊していってください。羽根を壊したあとの赤弾の3、4WAYはハッチが開くのでよく見ていればかわせます。







2つの浮遊砲台が出てきたら、ウェポンを使ったほうが無難です。2つの砲台が下に来たときは、画面の中央、一番下が弾の死角になっているのである程度粘れます。

最終ボス…猛烈さる爆弾(おさる)

おさるに負けると頭に来るので、ぜひ倒してほしいものです。

さて、おさるは衛星に比べて楽です。パターンさえ読み切ってしまえば、ボンバーなしで十分倒せます。

おさるの第1次攻撃

赤い高速弾で攻撃してきます。

まず、3WAYに2回撃ってきます。このときは、3つの弾の外側を動いてかわします。

その後、画面左上で弾をばらまきます。ばらまく前に少し時間があるので、その間に接近してガンガン撃ちこみましょう。ばらまき弾は、おさるの真正面から少しずらし、ちょっと離れれば弾には当たりません。しかもこちらの弾は当て続けられます。



ここならばらまき弾に当たらない。撃ちこめー

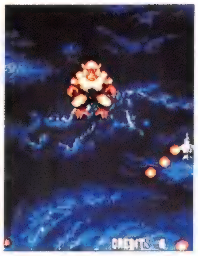


3WAYの中を小気味よく抜ける。意外にかわせるものだ。

次に、3WAYを5連射してきます。これはおさるが上のほうにいるので、弾の間をかわすことができます。一番下で、レバーを左右にタイミングよく動かしてください。

さらに、今度は近づいて3WAYを5連射してきます。これは、弾の間でかわすのは無理。弾をひきつけて、3つの弾の外側を動いてかわします。下から右上のほうに動きます。英1Pは、スピードが遅過ぎるので早めにボンバーを使ったほうが確実です。

おさるはその後3WAYを2連射、右上でばらまき弾、上で3WAYを5連射、正面でばらまき弾と攻撃してきます。今までと同様に対処していけば大丈夫です。



時計と逆回りに、上へ逃げる。元祖三日月よけ。

おさるの第2次攻撃

一気にダメージを与えないと、おさるは残った体力で反撃してきます。それがこのおさる第2次攻撃です。

まず、ぼ〜っとしているかと思うと、いきなりおさるがローリングアタックしてきます。戻って来るときも当たるので注意しましょう。

次に、この不意討ちにもひっかからないと、小猿を出してきます。これはかなり怖い攻撃。



小猿攻撃はあなどれない。誘導と倒す小猿を間違えないように。

しかしこの小猿は壊せ!?ます。画面の端の小猿2匹に死んでもらって、端を上に抜ければいいでしょう。弾の誘導に注意。

これで、おさるの魔の手から地球を守り切ることができます。ちなみに、おさるを逃がすと最高に笑えるので、ぜひ一度試してみてください。

最終ボス、地球破壊爆弾(衛星)

非常に多くの形態を持つボスです。ただし、最終形態に変化させる前に倒すことが可能で、できればこのほうが楽でしょう。形態別に説明していきます。

後部砲台及び浮遊砲台2基(第1・第2形態)

最後部の砲台から、4つの弾を同時に出してきます。これは、少し自機を右にずらして一番下から撃てばOK。いちいち弾が出るたびにかわさなくても撃ちこめます。

次に、衛星内部から2基の十字方向に弾を撃つ砲台が出てきます。

このとき、最初に出てきた砲台を撃って壊し、1つを残してその間に衛星本体に接近してバリバリ撃ちこみます。そのうち砲台が逃げていきますが、それまで本体にかなりのダメージを与えられます。



十字に撃つ砲台の1つを破壊する。



砲台を無視して本体にここぞとばかり撃ちこむのだ。

この間に、米2P、スウェーデン1Pはボスを倒してしまうことが可能です。どちらも、サブウェポンを効果的に当てるのがコツです。

英の2Pは特別で、サブウェポンをうまく当てれば第2形態にさせずにあっという間に倒せてしまいます。

ミサイル弾乱射状態その1(第3形態)

衛星の後部が伸びて、ミサイル弾を上空に打ち上げてきます。一応よけられないこともないのですが、スペシャルウェポンを使ったほうが無難です。

第2形態のときに撃ちこんでいれば、ウェポン1発で米2P、スウェーデン1P、2P、英2Pはボスを倒してしまうことが可能です。米1P、日本2Pはウェポンを連続して2発使えば本体を倒すことができます。

日本1Pだけは手間どるので、ここは弾消しに1発忍者ビームで耐え忍んでください。



これが第3形態。スペシャルウエポンなしにかわすのはツライ。

その後の形態と最終形態、どくろ

その後、弾が雨あられと降ってきます。ここまでで倒していなければツライ。スペシャルウェポンで弾を消して粘ってください。



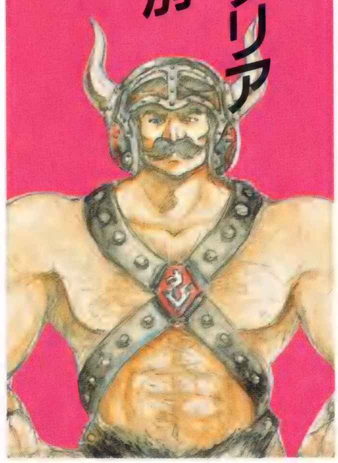
これが衛星内部にひそんでいたどくろだ。見切るしかない。

最終形態のどくろまで粘ってしまえば弾をかわしまくることも可能です。そこまで行ったら、気合のよけで倒しましょう。

ラストボスを倒すと、笑えるエンディングが待っています。日本のエンディングが最高！



どんなキャラでも1周クリアだ!! 壁となる面キャラ別攻略の始まり始まり!!



さて、今回は前回の攻略ではコウフルなどの強力なキャラでしかクリアできなかったということを反省して、1周クリアの関門となる5面と7面をキャラクターごとに攻略していこうと思う。みんなしっかり読んでくれい!!

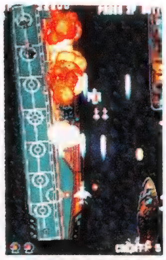
難しい所は3カ所だけだ!! すべてを各個撃破!! 5面

さて、地中海が舞台となる5面だが、実はこの面は1周クリアへの1つの壁になっています。どんな風にかというと、前半の空母から艦載機が発進してくる所、後半の戦闘機&小型艇及びボスの所が全体的に押されぎみになり、死ぬとまではいかなくてもボンバーを使わされたりして後々の(特に6面ボスや最終面)展開が苦しくなってしまうからです。

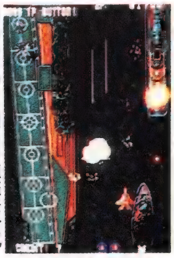
とりあえず、ノーミスで5面を抜けた時点でボンバーが5個は欲しいところなので、難所3つをそれぞれ基本パターン及び各キャラ用のポイントに分けて解説しましょう。では始めるとしましょう。

空母と軍艦どちらを優先させるか…前半はこう攻めろ!!

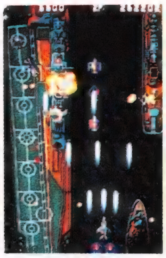
まず基本的なパターンから。とりあえず空母が見えたころに右上から小型艇×2が出るがそれを撃ってすぐに空母を撃ちにいきます。空母からパワーが出るころ右上にまた小型艇×2が出ているのでパワーを取ってすぐに撃ちにいきます。この時パワーがとりにくかったら無理をしないこと。小型艇を撃つと護衛艦が画面右上に出ている。砲台を2門破壊したらまた空母を撃ちに左へ移動。護衛艦はもうほとんど怖くありません。その後は空母の壊せる所をすべて壊しましょう。護衛艦も壊しておくこと(念のため)。さてキャラごとのポイントだが、キートンはスネークナパームでワインダーをかけながら空母、護衛艦を撃ちます。緋炎はミサイルがあるので安心して空母を撃ちます。真尾まおはガルレーザーを効果的に当てていくこと。硬い敵には特に有効です。ティービーだとここはつらい。念のためにボンバーを使おう、こんな所で神経をすりへらしたくないしね。



このパワーアイテムは早めに取るべし!!



ガルレーザー強し!! 敵艦を一気に破壊だ。

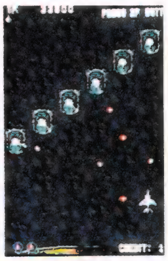


ブライトはフルパワーでないと少しつらい。

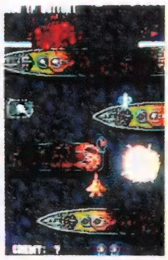
ブライトの場合は右側の敵を3WAYの右側の弾で狙いましょう。クロスミサイルと中央の弾を効果的に空母に当てれば楽。ヴィリアムはナパームディスペンサーが強い。小型艇はノーマルショットで撃ち、空母や軍艦はディスペンサーを当てていくようにしましょう。他の2人は何も考えなくても何ら問題はありません。くれぐれもパワーを無理に取りにいかないように(真尾まおの場合は最強にしたいので多少は無理でも取ったほうがいいと思うが)。

切り返すポイントが大切!! 基本パターンを守れ!!

さて後半ですが、ここは左右から出てくる青い戦闘機の編隊と上から出て来る小型艇とが絶妙のコンビネーションで攻めてくるためにかなりつらい場所の1つです。しかし切り返すポイントさえ押さえておけばかなり楽な動きで抜けることができます。基本パターンとして、まず中盤の護衛艦地帯でフルパワーアップまで持ってくる。最後の護衛艦から出るボンバーは毎回動き方がパターンなので取り方を決めて早めに取りましょう。そして青い編隊が出るわけですが、まず右に動きながら撃ち、すぐに左へ切り返して動きながら撃ちます。一番左側にいったころ画面上に左から順に小型艇が出てくるので1つずつ確実に壊します。左から順に撃てば弾も怖くないでしょう。小型艇を撃ち切ったらすぐに左まで再び移動します。ココが大切なポイント。そして次に出てくる青い編隊を右に移動しながら撃ち、次の小型艇に備えます。あとは右から順に出てくる小型艇を撃てば終わり。ボスの登場です。



パターンなしでやってるとこんなことに……

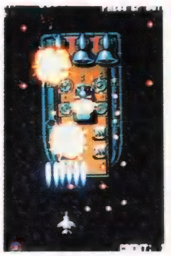


このボンバーは下に来る所をキャッチだ。



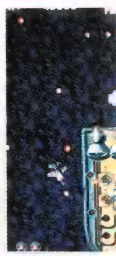
一応このパターンでどのキャラでも抜けられますが、真尾まおなどフルパワー時間の短いキャラクターの場合はボスとの闘いが(正攻法でいくのなら)つらいので、パワーアイテムを残しておいて、ギリギリのタイミングで取るようにすればOK。自爆パターンに持ち込む場合は特に気にする必要はありません。またヴィリアムの場合は動きを最小限にとどめて、3WAYで敵を狙い撃ってもいいでしょう。

ボスの形態を見て敵の攻撃を先読みしろ!! ボス編



弾に注意しながら砲台を撃て!!

このボスは第2、第3段階が強い。そのためコウフル、キースで何とかノーボンバーで倒せるかどうかという感じで、他のキャラではヘタをすると2発のボンバーを使わされてしまう、なかなか凶悪なボス。しかし、点数さえ気にしなければ安地で粘って自爆待ちという手がある。まずボスの前方4つの砲台をすべて壊す。この時ボスにダメージを与えすぎないようにすること。ボスは小型艇を3つほど出すともう出さないので、そうなったら2P側一番下のINSERT COINSの文字のCとOの間に自機を合わせればいい。ただし、戦闘機が突っ込んで来るので完全な安地ではない。一応左上から出る戦闘機が突っ込むのを1機ずつ撃っていくこと。あとは自爆まで待って自爆時の弾をよけるだけだ。緋炎やキートン、ティービーなどは自爆待ちをすればいいが、他のキャラだと第2段階になってしまうことがある。このときは安全のためボンバーを使ったほうがいいが、一応うまく撃てばノーボンバーでも可。ボスの状態でどういう攻撃か分かるので先読みが肝心だぞ。うまくいけばボンバー6発を持って6面へ行ける。



こんな感じッス。判定はかなり甘いぞ。

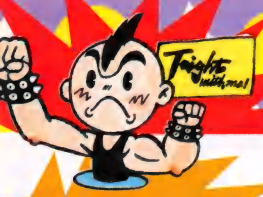


たまに自爆位置がずれてヤバいときも。

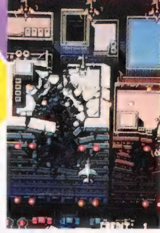
1周した人のために…軽く2周目のポイント

それでは2周目の説明に入る。2周目になると敵の数が多くなり、当然弾は速く多くなり敵も硬くなります。

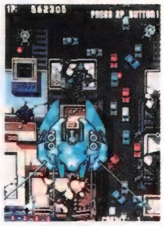
まず難しくなるのが日本面。連射ヘリが4WAY弾を出すので後半ボス前の連射ヘリ×3が恐い。スローがかかるキャラならまだしもキートンや



君のレバーにカツを入れる!!
いくぜ!ぶっとび大攻略!!



この位置なら4WAY弾のよけは必要ない。



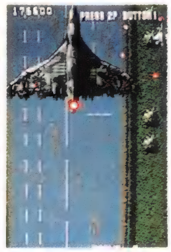
あ〜あ、狂っちゃったよ、この人。



見た目よりよけるのは楽。バリバリ撃て!!

真尾まおなどでは自機のスピードが速すぎて自分から弾に突っこむのが怖い。一応ドット単位の微調節ができる人なら中央のヘリの間に入れば楽によけられます。またボスもロッドを出したまま突っこむパターン（いわゆる「発狂」ってヤツ）が怖い。速攻で壊してしまおう。

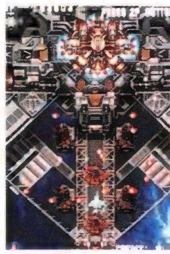
前半3面の他の面ではあまり気にする様な面はない。スウェーデン、アメリカ共にボスは処理速度がかなり落ちるので楽によけられるでしょう。スローがかからないキャラならボンバーを一応使うこと。死んだらもったいないからね。また英国面ボスがコクピット付近からの3WAY弾が自機を狙っているので、緋炎とキースで使えた安地（画面の一番右上）が使えなくなった。がその他はあまり変わりません。



1周目だとここが安地（要ホーミング）。

2周目のポイント（後半）硬いぞ速いぞしつこいぞ!?

さて、4面から先ですがここから先はもうパターン化命だぞ。超よけばかりではもうクリア不可能、弾の誘導もしっかりと行わないとすぐに追いつめられてしまう。基本的には1周目と同じ感じで進んでいくのだが、少しでも壊すのが遅れたりすると（特に戦車など）パターンがくずれる原因となってミスしやすくなる。2周クリアのためにはミスは許されない（ボンバーがない場合のミスぐらいならいいが）ので細心の注意が必要だ。5面ボスは1周目と同じ安地が使用できるので楽だが6面がとにかく硬い!!壊せる屋根はとにかく連射で、ヤバイと思ったら即ボンバーという感じで行こう。突進塔は無視したほうがいい。6面ボスから最終面はとにかくパターン化だ。一応1周目と同じ要領でよけられるがよけの座標も毎回パターンにしたほうがいい（というよりパターンにしないとほとんど無理）。ちなみにラストのボスを逃がしても…まあこれは1周目だけのお遊びということだね（分かる人は分かるだろう）。



7面はほとんど狂ってる…超高速弾が超コワイぞ。

とまあほとんど攻略にはふれずに軽い説明だけですが、「どうしてもココが知りたいぞ!!」という人はオハガキください。できる限りのことはしたいと思います。

最後に…1周ぐらいなら誰にでもできるぞ!!

このゲームは確かに2周クリアは難しい。まだ（現在4月10日）一部のキャラでしか2周クリアもできていない。しかし、1周クリアするのを目標としているのなら、少しがんばれば絶対に出来ないことはない。例えば真尾まおでやったとしても、スウェーデンとアメリカのボスでボンバーを使わされても5面ボスで4発は残る。6面ボスで2回使っても最終回で4回はボンバーが使える。こう考えればかなり楽だと思うのだが…。

やはり初心者には最終面中ボスが壁のようだ。今回の攻略を読んでガンバッテほしい。少しでも役に立ってクリアできる人が増えれば私たちとしてはうれしいかぎりです。

では、みなさんガンバってくださいね!

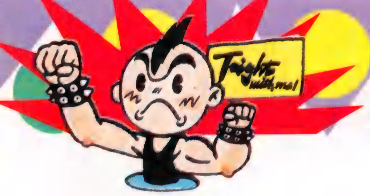
これがマイキャラ 8種の武装の全貌だ!!

さて、久々の本格的シューティングゲームとして全国のシューターたちを熱くしているこのゲームの人気は一体どこから来ているのだろうか？ズバリそれは、よけて撃ってボンバーを使ってというよい意味での単純さだろう。初心者から上級者まで誰でも出来る。というのがこの人気の秘密だ。

しかもタイプの違う8人のマイキャラを選べることで楽しさは何倍にもなっている。今回はビデオシステムさんのご協力により、8種の機体の特徴を表のようにまとめることが出来た。サブ兵器のパワーやボムのタイプも一目でわかるぞ!!さらにフルパワー維持時間(実はショット回数ではなかった!!)もバッチリとくれば、もう君は京都に足を向けて寝られなくなるぞ!!（笑）

表1　自機のサブショット 及びフルパワー維持時間リスト

自機	最強ショット維持時間	サブ兵器	説明
アメリカ 1P キートン(F-18)	25秒	サブ兵器・スネークナパーム	貫通力があり、当たっている間ずっとダメージを与えることができる。自機の動きによりワインダーをかけることも可能。大型の敵（とくに縦長の敵）に対しては有効な武器である。
アメリカ 2P キース・ビショップ(F-14)	15秒	サブ兵器・フェニックスミサイル	いわゆるホーミングミサイル。1発あたりの威力は15だが、敵に命中すると生じる小爆発もかなりの攻撃力を持つので、使いやすい武器の一つだ。
日本 1P 緋炎 (FS-X)	18秒	サブ兵器・忍者ミサイル	これもホーミングミサイル。1発あたりのパワーは5と低いが一度に出る弾数が多い。対ザコ戦には使えるが硬い敵やボスクラスの敵には苦戦をしいられるだろう。
日本 2P 真尾 まお (F-15)	10秒	サブ兵器・ガルレーザー	貫通力があり、貫通している間ダメージを与え続ける。特筆すべきはその威力、パワーアップするとレーザーが2本から4本になり、その1本1本の威力が4倍になる。これはすごい。
スウーデン 1P コウフル(AJ-37)	40秒	サブ兵器・メタルストーム	見た目は弱そうだが1発あたりの威力は何と12（フルパワー時は20！）。あまり狙いをつけられないが発射数が多いのでかなり強力な武器である。
スウェーデン 2P ティービー(JAS-39)	30秒	サブ兵器・フロートマイン	1発あたりの威力は20。攻撃、防御ともに使える唯一の武器だが、あまり攻撃には使えない。この武器が使えるかどうかはプレイヤーの腕にかかっているだろう。
イギリス 1P ヴィリアム(AV-8)	25秒	サブ兵器・クロスミサイル	自機から真っすぐに発射されるミサイル。F—14と同じく、敵に当たってできる小爆発も攻撃力を持っている。ボスなどに有効だ。
イギリス 2Pホワイト　(IDS)	60秒	サブ兵器・ナパームディスペンサー	地上に落下、もしくは空中物に命中で炸裂。炸裂している間ダメージを与え続ける。フルパワー時は弾数が多いので使いようによってはかなり強力だ。





表を見て気づいた人も多いだろうがフルパワー時間（弾を出している時間でカウントをとっている）はIDSが60秒と最も長く、F−15が10秒と異様に短めで、その分F−15のフルパワーは強力というわけだ。さらにAJ−37はフルパワー時間が長く、そしてサブ兵器のパワーもあるというスゴイ機体だ。スネークナパームとガルレーザー、ナパームディスペンサーは当たっている時間でダメージが違う。

次はボンバーの説明だ。これも表にまとめてみた。

どうかな？「こんなのとっくに知ってるぜ!!」なんて人もいそうだが、まだやったことのないキャラの性能もこれでわかったハズだ。あとはキャラクターのスピードだが、AV−8とJAS−39以外は遅くて困るなんてことはないだろうと思う。コウフルとキースが強さと使いやすさで一歩ほかのキャラより進んでいるのは相変わらずだが、これを見てキートンやホワイト使用者が増えれば、などと企んでいる私である。

他にラストのボス2種のうちどちらが出るかは猛烈サル爆弾の出現率は約3割9分、4割弱といった感じ。当然6割は地球破壊爆弾というわけだ。

君は見たか!?すべてのエンディングを見るべし!!

このゲームには各キャラごとにエンディングがあり（しかも1つじゃないぞ!!）2P同時用のエンディングも用意されている。さらに最終ボスを逃がすと…、シューティングではとかく軽視されがちなエンディグも、ここまで用意されるとついつい全部見たくなるのがゲーマー心、全部見るべくがんばってくれ。

そうそう、面クリ時のセリフも1Pと2P同時だと違ってくるぞ、これはもうすべてのキャラを使うしか!!

表2　ボンバーの特徴及び判定

F-18　ホーネット
ボンバー・F.A.E.（気化爆弾）

一般にいうボム。縦シューティングにありがちなタイプ。見た目は弱そうな感じだが、思ったより判定が大きく、使用した瞬間に無敵になるので便利なタイプのボンバーだ。



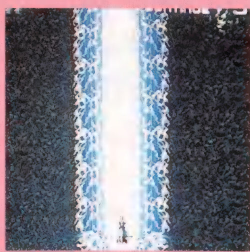
F-14　トムキャット
ボンバー・トマホーク

画面上すべてをカバーするミサイル。使用してから弾を消すまでに少し時間がかかるので緊急回避にはあまり使えないが、パワーがあるので対ボス戦にも使える。



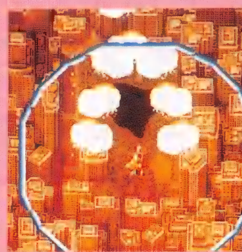
ミツビシ　FS-X
ボンバー・忍者ビーム

自機を包むように極太のレーザーが発射される。パワーはかなり小さいが、使っている間（レーザーが出ている間）は完全に無敵なので空中の敵に重なって撃ちこむことができる。



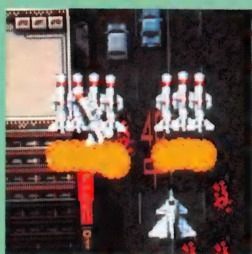
F-15　イーグル
ボンバー・E・ウェイブ

ボンバー自体のパワーは8キャラ中最弱だが時間を4秒間止めることができる。フルパワー状態での撃ちこみと併用して使うのが効果的。完全な緊急回避型。



AJ-37　ビゲン
ボンバー・トールハンマー

発射後ミサイルの一つ一つが敵に触れている間ダメージを与え続ける。初速が遅いので敵の近くで使用すれば大ダメージを期待できる。対ボス戦でパワーを発揮するぞ。



JAS-39　グリペン
ボンバー・グランドナパーム

破壊力はそこそこあるが、弾を消すことは一切できない。だからボンバーを使ったときにかかるスローを利用して弾よけをするしかない。一応発射後に火柱の発生位置を調整できる。



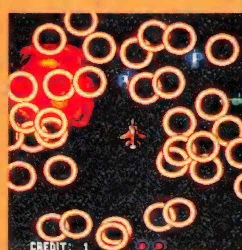
AV-8　ハリアー
ボンバー・援護爆撃スペシャル

とにかくハデなボンバー。画面全体に大ダメージを与えることができる（F−15の80倍!!）が、弾が消えるまでのタイムラグが最長である。いかに計画的に使うかがポイント。

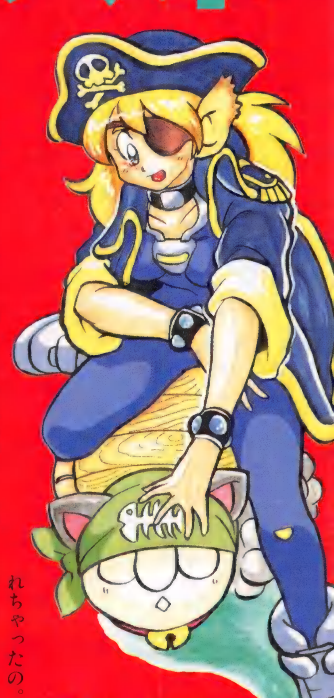


パナビアトーネード　IDS
ボンバー・リングボム

自機を中心に広がる弾消し型ボンバー。攻撃範囲が小さいのが難点だが、炸裂している間ダメージを与え続けるので、うまく敵（ボスなど）に近づいて使えば意外に強い。



シューマーゲームスポット、略して…コンスポ



（1面）

ども飛鳥です。もうすぐ夏ってかんじで、新しいTシャツを買いに出かけたいこのごろ、みなさんはいかがお過ごしでしょうか?

「サザエさんみたいな出だしはやめるでし!今月も元気に部屋にこもるでしよ!」

そうそう、元気に外へ出ちゃったりなんかすると交通事故とか光化学スモッグとかスギ花粉とか通り魔とかこわいもんね!…って何か違うような気がするなあ…。

「飛鳥ちゃんは最近何やってるのでしか?」

最近はね、ロマンシング・SAGAをちょっとね。グレイではじめたんだけど…。あたしのスーファミがこわれちゃったの。うわーってかんじ。

「わっはっは」

こらっ人の不幸を笑わないの!呪ってやるー。

「人の不幸は心のオアシスでし。なんちゃって」

…うーん…それはまあいいとして、今月のこの1本はパロディウスだ!です。

それでは、パロ仙人のうじゃり先生、よろしくお願いしまあす

編集人 牧野明日香
古葉美一
助っ人 C·LAN

今月のこの1本

グレイト!買わざるをえない!!

パロディウスだ!

SFC コナミ 7月3日発売 8500円

パロディウスだ!とは…

おととしのことだった。ゲーマーたちを狂喜乱舞させ、ゲームセンターを恐怖のるつぼに陥れた「パロディウスだ!」。

そのパロディウスだ!が、このたびスーパーファミコンに移植されたのだ。

ゲーム内容に関してはいうまでもないと思うが、パワーアップカプセルを集めてパワーアップしていくグラディウスと同じシステムの横スクロールシューティングである。

その名の通り、グラディウスシリーズをモチーフとしたグラディウスのパロディ版だ。

グラディウスファンの人もそうでない人も楽しめたゲームだった。

気になるSFC版の出来は…

よい。はっきりいってよい。くどいようだがよい。もう一度いう…**よい**。

細か〜〜い点を挙げればアーケード版との違いを見いだすこともできるが、パロディウスだ!というゲームに関して…

①なにそれ?知らないゲームだなぁ。

②あ〜、パロけっこうやったよ。

③あれ面白かったなあ。相当プレイしたからなぁ。

④2—3がきつくてさあ。あそこでつまってたよ。

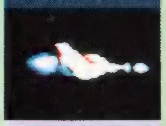
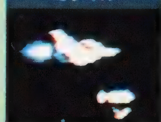
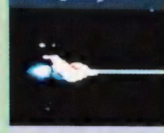
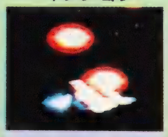
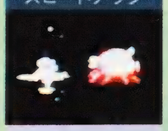
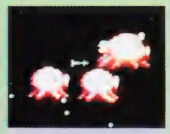
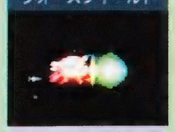
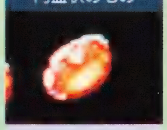
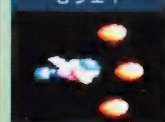
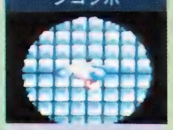
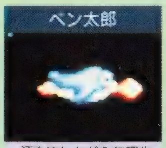
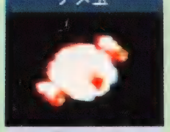
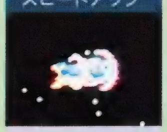
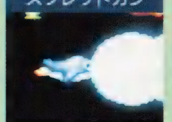
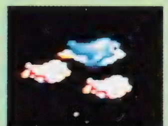
⑤1周目の点効率が悪いとやる気なくすね。

という人のうち④⑤以外の人ならば必ずや満足できるであろうことを確信してやまない。



また、アーケード版にはなかったステージが追加されていたり(全11ステージ)、オマケモードがあったりと、至れり尽くせりだ。

強いて難をあげると、画面上端にいけなかったりすることぐらいだ。

	パワーアップカプセル	スピード	ミサイル系	ダブル系	レーザー系	オプション	スカ	シールド
ビックバイパー  いわゆるビックバイパーだ。グラディウスシリーズ共通の自機。	カプセル  グラディウスシリーズでおなじみのカプセルだ。	スピードアップ 	ミサイル  普通のミサイル。地形に沿って流れる。	ダブル  前と斜め上へ弾を撃つ。レーザーとの併用不可。	レーザー  貫通力のある高出力レーザー。	 グラディウスのオプション、4つまでつく。	全パワーアップ没収!取っちゃダメ!!	シールド  へんな有機体が2つ。
タコ  タコである。なぜタコが…という疑問はさておく。	タコツボ  逆さにしたタコツボ。	スピードアップ 	2Wayミサイル  上下にミサイルを撃つ。狭い場所に強い。	テイルガン  前後に弾を撃つ。レーザーとの併用は不可。	リップルレーザー  画面右にいくほど広がりのあるレーザー。	 小ダコのオプション。4つまでつく。		フォースフィールド  きれいなシールド。でもでかすぎる。
ツインビー  正確にはツインビーではなくウインビーだ。まあまあ使える。	円盤状のもの  なんだろうねこれ。	スピードアップ 	ロケットパンチ  貫通力のあるパンチを前に撃つ。強い。戻ってくる。	テイルガン  タコと同じ。	3ウェイ  その名の通り3方向に弾を撃つ。	 分身のオプション。3つまでつく。自機が止まると消える。		タコツボ  読んで字の如く。弾をくらうとヒビが入っていく。
ペン太郎  汗を流しながら無理失理飛行するペン太郎に、必ずや君は愛着を持つ。	アメ玉  ペンギンにアメ玉。なぜ?	スピードアップ 	ポトン  貫通力のあるミサイルを真下に落とす。	ダブル  ビックバイパーと同じ。	スプレッドガン  誤爆する弾を発射。威力はある。	 小ペンギンのオプション。3つまでつく。ツインビーと性質は同じ。		バブル  泡のシールド。

ステージ1 アイランド オブ パイレーツ

魔の海域と恐れられる一帯。その理由は出ベソの海賊ペンギンのせいらしい。撃ち込むとミヤアミヤアと泣く猫戦艦などの強敵も控えており、一面とはいえ侮れない面白さだ。





ステージ2 ピエロの涙も3度まで

世界のギャンブラーが集まるといわれるラスベガス面だ。ボス前には何やら懐かしくも妖しげなクラブ女・ちちびんたリカが待機している。

ボスはイーグル・サブ。何なんでしょうねこの帽子は。

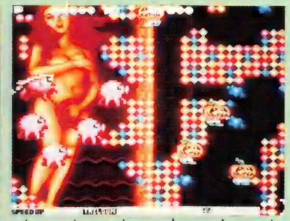




ステージ3 ラビリンス〜お菓子城の謎〜

チルチルミチルも訪れたといわれるお菓子の城。1度入ったものは2度と生きては出られない。

ボスはホットリップス。入れ歯をとばすクチビル8匹だ。





ステージ4 嗚呼！日本旅情

我らが日本もついに敵の手に落ちてしまった。富士山はナスビを吹き、相撲取りはマワシを伸ばす(とるな！)。

ボスはブタシオ。やはりマワシを伸ばし、しこを踏むたびに敵の雨が降る。う〜ん日本。





ステージ5 宇宙戦艦モアイ

グラディウスといやあモアイ。もーモアイずくしというのがこの面だ。

ボスはよし子とよしお。もちろん共にモアイだ。倒したあとにもモアイの捨てゼリフが。

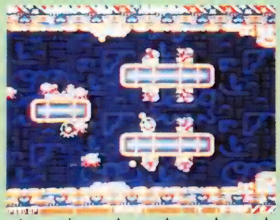


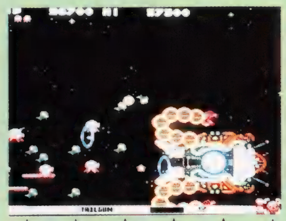


ステージ6 軍艦マーチで今日もフィーバー

パチンコ面。ルーレットカプセルがあまりにも多い。動くフリッパーやパチンコ玉が行く手を阻む。

ボスは電飾コア。触手のついたビッグコアだ。

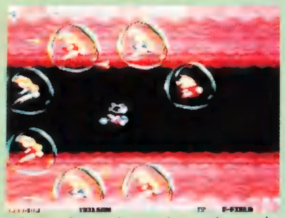




ステージ7 ビューティフルギャルズ

クラブ「女子大生」の美女の群れが総出演。なぜかブタが交じっていたりする。

ボスはハニーみかよ。なぜか子ブタを大量生産するぞ。



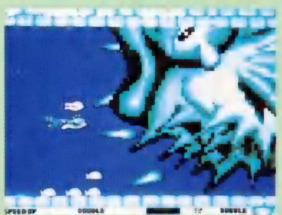


ステージ8 もっとも北の国から'90

「ルールルル」と呼ぶ声が聞こえてくる北極の奥底だ。ゴーレムですら氷づけになる極寒のこの地でプレイヤーは生きていけるのか。水中に入ると動きが遅くなる。

ボスはプーヤン。拡大機能バリバリのハリセンボンだ。トゲをとばすぞ。





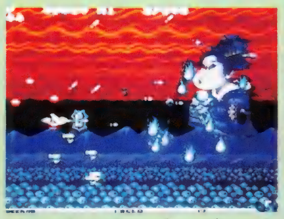
ステージ9 ナイトオブザリビングデッド

墓場だ。ゾンビ、骨魚、人魂。ペン次の墓もある。ペン太郎の叫びが聞こえてくる。

中ボスはアイアンメイデンMkⅢ。カラカサがこんなに強いとは。

ボスは吉原ダユー。浮世絵風の幽霊だ。





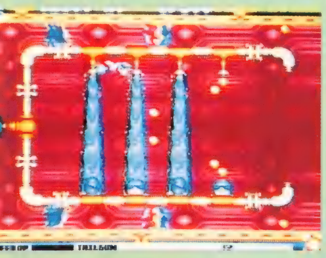
ステージ10 ？

謎のオリジナル面。

ステージ11 ゴーファの要塞

バクテリアンの高度な科学力と、低レベルな思考力で築き上げた最終要塞。ゴーファとは一体何者？

ボスは…やってた人ならわかるよね。



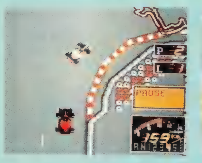


チャゲ夫のニューゲーム 鮪（まぐろ）

（３面）

今月はメジャータイトルがドドーンと出るでしね。お金がもたないでしね。

4ヵ月待った甲斐があったぞ!! F-1グランプリ



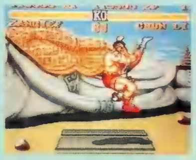

Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION ©VIDEO SYSTEM 1991

アーケード版の上をいくSFCカーレースゲームの決定版!!

SFC　ビデオシステム　4月28日発売　9700円

昨年末発売予定から4カ月。ついに4月28日に発売となったF－1グランプリ。どういう内容かは、アーケード版のほうで紹介済みだが、このSFC版ではピットインや細かいセッティングの変更まで可能となった。また、バッテリーバックアップでベストラップなどを記録して残すことができる。これで、F－1全16戦を1戦ずつ納得のいく順位のときにセーブできたりして、全勝でワールドチャンピオンになることもできるのだ!!テレビで見るだけの初心者の人から、「フライバイワイヤーなんて使ったらアイルトンの神技のようなシフトワークがうんぬん」なんて一般人がついていけないような会話をしてしまうエンスーな人たちまで幅広く遊べるぞ！（N・O）

ついにこのときがきた！あと1週間とちょいで手に入るのだ。このソフトが ストリートファイターII




©カプコン

もう町はこのゲームの話でもちきりだから、知らない人はいないと思うけど6月10日なんだよね、発売日。財布の中身は大丈夫かナ？

SFC　カプコン　6月10日発売　9800円

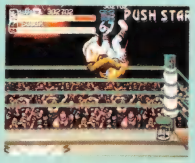
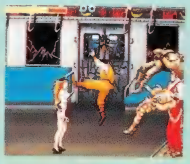
ついにスーパーファミコン版「ストリートファイターII」の発売日が近づいてきた。

出来のほうも仲々上々で、出しづらいと思われていたスクリューパイルドライバーや波動拳が意外と楽に出せるのがいい。でもやっぱり昇龍拳はムズイね。

操作感覚はまるっきりストII。エンディングのグラフィックなどが変わっているので、ゲーセン版のを全部見た人もやる気が出るってもんだ。

ただちょっと音関係とキャラの動きが気になったけど、それを考慮してもスーファミユーザーは手に入れるしかねーな。買え。（KAL）

ガイ、ハガー、コーディーが帰ってきた ファイナルファイト

©カプコン

カプコンX68000版ファイナルファイトでパソコンゲーム界に進出!!

X68000　カプコン　発売日未定　価格未定

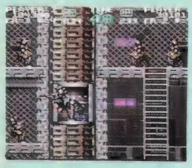
'87年末に発売され、長い間超ロングヒットを続けていたあのファイナルファイトが、パソコンゲームとして発売されることになった。

奥行きのある横スクロール格闘ゲームとして非常に完成度が高く、あとに発売されたゲームに与えた影響は大きい。

近い間合いでの投げ技、攻撃ボタン＋ジャンプボタンでの必殺技などの多彩なシステムは、現在でも色あせてはいない。

そして今、パソコンゲームとして蘇えろうとしているのだ。2人同時プレイ可能な完全移植だ。これからのカプコンのパソコンゲームに期待!!（さわたり）

殺戮への衝動が高まるとき、それが… ガンフォース




©1992 Irem corp.

簡単操作のわりに、圧倒的にゲーム性は高いぞ!!パワーローダーに命を賭けろ

SFC　アイレム　9月下旬発売　8500円

アーケードで苦しんだ人、もう心配することはないぞ！超絶グラフィックバトルゲーム「ガンフォース」がスーファミで登場するのだ。

グラフィックは見てのとおり、パーフェクトといわざるをえない出来。アイレムファンにはこたえられないわな。

さて、このガンフォースのポイントは、ヘリコプターに乗り、ロープにつかまり、さらに同時に攻撃したりするときの、操作性にあるといえるだろう。これがスムーズにこなせないと、超ヨケの快感も味わえない。スーファミの十字キーは一瞬不安（?）にさせるが、これが実は大丈夫。イエー発売まで貯金だ。㊮

飛鳥のご家庭アイランド

どもども♡飛鳥です。締め切りの関係上、今月はイラストやお手紙の掲載ができなかったんだけど、来月はバッチリ載せちゃうからね！

というわけで今月のぼしゅー

①移植してほしいゲーム
②移植したい臓器
③イラスト・マンガ
④お手紙

①はアンケートハガキに、②・③は官製ハガキ（または同じ大きさの紙）にカラーで、それぞれよろしくね。家庭用ゲームだったらどんなゲームネタでもいいよ。

なお、当コーナーにイラストやお手紙が採用された方には、もれなくテレカをプレゼントしちゃいます。





収録曲

1.Sound Locomotive（作曲・編曲：古川もとあき）
2.Rain On The Hill（作曲・編曲：古川もとあき）
3.Station Love（作曲・編曲：古川もとあき）
4.Grand Punk Railroad（作曲・編曲：是方博邦）
5.Cash Girl（作曲：MALTA／編曲：古川もとあき）
6.Fantastic Offroader（作曲・編曲：古川もとあき）
7.Symphony Of Wind（作曲・編曲：是方博邦）
8.Stardust Field（作曲・堀井勝美／編曲：是方博邦）
9.SHA-SOH（作曲・編曲：古川もとあき）
10.Long Long Distance（作曲・編曲：古川もとあき）
グラディウスII～フェアウェル

ゲスト

PATA▲(G)、神保 彰■(Ds)、櫻井哲夫■(B)、本田雅人●(Sax)、斉藤ノブ(Perc)、青木智仁(B)、渡嘉敷祐一(Ds)、岡沢 章(B)、宮城純子(Key)、そうる透(Ds)、松原秀樹(B)、是方博邦(G)

●…courtesy of Sony Records.
■…courtesy of Polydor K.K.
▲…courtesy of Ki oon Sony Records.

発売元●キングレコード株式会社

速報

その1 矩形波倶楽部が今年も（8月23日に出演）
『ゲームミュージック・フェスティバル'92』に出演決定!!
●日時：8月22日(土)／23日(日)
●会場：日本青年館
■入場券等のお問い合わせは
グローバルエンタープライズ ☎03(3496)1341

その2 パーフェクトセレクション
XEXEX
7月22日発売決定!!
予価¥3,000(税込)


SEGA
大人気「ウォーリーをさがせ!」が、
ビデオゲームになって登場だ。
ウォーリーを
さがせ!
やあ/ みんな/ 「ウォーリーをさがせ/」が、大人から子供まで誰でもが楽しめるコミカルバラエティーゲームになったんだ。いろいろなステージで、人ごみにまぎれるウォーリーはもちろん、逃げ回るウォーリーや隠れているウォーリーを探してよ。観察力が勝負の間違い探しのステージ、それに様々な楽しいイベントのボーナスステージもあるよ。ゲームが進むに連れてレベルもどんどんアップしていくからね。3人同時プレイもできるから友達どうしで一緒にワイワイ遊べるよ。お手つきや、タイムオーバーもあって「かるた取り」の感覚の新しいゲームだよ。トラックボール+1ボタンのシンプル操作と簡単なルールで、誰でもすぐにゲームできるし、見ているだけでも楽しいゲームなんだ。これからは、「ウォーリーのあるアミューズメント・センターをさがせ/」だね。
Where's Wally ?
©Martin Handford 1992
◆操作方法
トラックボールで「手」型のカーソルを操作し、ウォーリーを見つけたら「手」を重ねて、ボタンを押す。これで「見つけた」ことになります。
お手つきすると、一定時間、操作不能になります。
※画面は、開発中のものです。
株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(3743)7438(海外販売事業本部)
東品川事業所 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(5461)8320(国内販売事業本部)
電話03(5461)8340(AM施設事業本部)
電話03(5461)8330(総合レジャー開発本部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話 06(334)5336(代表)
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 電話092(522)4717(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話082(293)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(代表)

ゲ屋&サービス部にダッシュだ!!



ぞくぞく
新発売！

■ストⅡダッシュ最強テレカセット
テレカ12枚・特製ケース付き
(C-15) 定価1万5000円　送料360円

本当の勝者を
決めてやる！

Ya!



■春麗ダッシュテレカ
(C-16) 定価1000円　送料サービス



好評
発売中！

■グラディウステレカセット
テレカ5枚・特製ケース付き
(K-6)定価6000円　送料400円
＊おまけミニノート付き

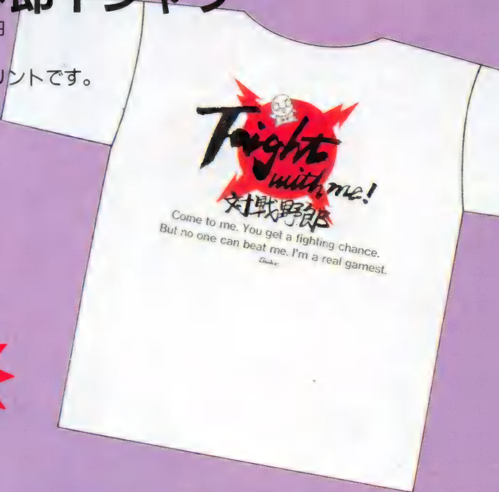
※この商品はゲ屋とゲーメスト読者サービス部の通販でのみ販売しております。詳しくは今月号の80・81ページをご覧ください。
製作・月刊ゲーメスト

全国の対戦野郎が待っていた！

対戦野郎Tシャツ

（W-6）●2300円
送料360円
※バック・プリントです。

新製品



4月号のアイデアグッズ募集にたくさんのご応募ありがとー!!



沖縄県　エナジー君
◀「ブランカサンダースパークスタンド」同案多数あり。

東京都
田中幸恵さん
▲私はハチャメチャのぬいぐるみがほしい…。

茨城県
船津豪君
▶「ダルシムライター」の中で一番具体的でした。

先月に続いて応募ハガキのご紹介です。まず、やはり希望の多かったストII関係から３点。これと「ダルシムカレーの素・賞味期限100日！」（奈良県　植村佳秀君）のアイデアは「どこか作って！」と他力本願してしまうしかなさそうな…。しかし、形は変わったけどめでたく製品化できたアイデアがある！今月の新製品「対戦野郎Tシャツ」は（千葉県　光木健悟君）（山形県　加藤忠幸君）のアイデアから。どうもありがとう！（来月に続く）



餓狼伝説コミック化記念!!

餓狼Tシャツ

（W-7）●2300円
送料360円
※フロント・プリントです。

新製品





餓狼伝説テレカ（SS-1）●1000円
送料サービス

ふっふっふ。罪なゲームだストIIダッシュ！

ストIIダッシュ最強テレカセット

（C-15）テレカ12枚・
特製ケース付き
●1万5000円　送料360円



グラディウス・テレカセット



（K-6）テレカ5枚・
特製ケース付き
●6000円　送料400円

☆おまけにグラディウス・ミニノートが付いてきます。

キャプテンコマンドー



キャプコマテレカ（C-14）
●1000円　送料サービス

春麗ダッシュテレカ

新製品

（C-16）●1000円
送料サービス



下敷き

■各250円(ただし★C-11★K-2は280円) 送料1枚175円 2枚以上250円



★出たな!!ツインビー(K-2)
(280円)



★オリジナル春麗(C-11)
(280円)



■ストII(C-6)



■ファイナルファイト(C-3)



■ストライダー飛竜(C-1)



■富士弘のワルキューレ(F-3)
(残部少々)



■パロディウスだ! 燃ゆる帝都編(P-1)



■パロディウスだ! 摩天楼の危機編(P-2)

テレカ

■各1000円
送料サービス



■オリジナルストII(C-10)



■オリジナル春麗(C-9)



■春麗(C-8)



■コットン(S-1)



■ゼクセクス(K-3)



■出たな!!ツインビーA(K-1)



■出たな!!ツインビーB(K-4)

オリジナルグッズ



■ストIIレポートパッド(C-5)
●300円 送料1冊250円
2冊以上360円



■ゲーメストオリジナルトレーナー(W-1)
1着3900円 送料600円
残部少々



■ゲーメストバインダー(B-1) ●800円
送料1冊360円
2〜4冊730円
5冊以上880円



■ストIIカンペンケース(C-7)●600円 送料1個250円
2個以上360円



■オリジナルテレカケース(G-4) ●1000円
送料 2冊まで250円
3冊以上360円



■富士弘のワルキューレレターセット(F-1)
●600円 送料2セットまで250円
3セット以上360円



■ストIIステイショナリーセット (SC-1)
(レポートパッド・下敷き・カンペン)
●1100円 送料1セット 360円
2セット以上 500円
☆ステイショナリーセットには、おまけにストIIノートが付いてきます。



■ツインビーセット (K-5)
(下敷き・テレカ2点)
●2200円 送料1セット 250円
2セット以上 500円
☆おまけにツインビーノートが付いてきます。



■ストIIニューアイテムセット(SN-1)
(オリジナル春麗下敷き・オリジナル春麗テレカ・オリジナルストIIテレカ)
●2200円 送料1セット250円
2セット以上500円
☆おまけにNEWストIIノートが付いてきます。

ゲーメスト読者サービス部通販お申し込み方法



Ⓐゲーメストオリジナルシャープペン&ボールペン ☆10点

○ゲーメスト本紙についている別紙の払い込み通知票、または郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留または電話注文は取り扱っておりません。
○ご注文からお届けまで2週間以上かかります。商品により1カ月以上かかる場合がありますのでご了承ください。
○返品について：お届けの商品が不良品または配達上の破損以外は交換・返品できません。
○価格は税込みです。
○ビデオはVHSのみです。

送 料

○ビデオ・テレカは送料サービス。
○CD／1枚…250円、2枚(2枚組)〜3枚(3枚組)…360円
4枚以上…400円
＊たくさんの商品を買った時には、その中で一番送料の高いものの送料分をおくってください。
例）テレホンカード…サービス、下敷き2枚…250円
バインダー2冊…730円
以上を一括ご注文の時、送料は730円です。

Ⓑゲーメストタオル
☆



㋘屋サービス部テレカ
☆20点

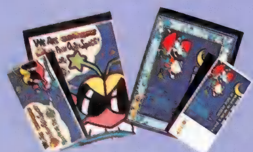
ゴールドチケット サービス

○通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、点数分のチケットを同封して封書で「サービス部」までお申し込みください。

ナムコレターセット

発売元／㈱ワールド

各々(びんせん 8枚、封筒 3枚、レターカード3枚)



Ⓐセット(22001)
トイポップA&コズモギャングスA



Ⓑセット(22002)
トイポップB&コズモギャングスB

●各824円 送料1セット250円
2セット以上360円



残部少々

ストII最強テレカセット

(C-13)テレカ12枚・特製ケース付き
●1万5000円 送料360円



ストII最強下敷きセット

(C-12)下敷き12枚・特製ファイル付き ●3800円 送料600円

郵便振替口座番号 東京5－98420 ㈱新声社 読者サービス部
お問い合わせ ☎03-3293-9326(月〜金)

by SHO太郎侍 VIDEO & CD インフォメーション



☆CD情報は111～113頁も見てね。

月刊TOP10 4/1～4/30 ㋘屋集計

		商品番号	タイトル	ポイント		定価
ビデオベスト10	1位	V-62	スターブレード	67Pts	㋪	4900円
	2位	V-58	ストリートファイターⅡ場外乱闘編	31Pts	㋚	6800円
	3位	V-59	マージャンクエスト	22Pts	㋭	3800円
	4位	V-53	ストリートファイターⅡ	19Pts	㋚	5800円
	5位	V-61	ゼクセクス	9Pts	㋖	6500円
	6位	GV-1	ファイナルファイト	8Pts	—	7800円
	7位	V-48	グラディウスⅢ	6Pts	㋖	6500円
	7位	V-63	美少女ソフトオリジナルカタログVol.3	6Pts	㋭	3800円
	9位	V-54	ナイトストライカー	5Pts	㋖	7000円
	10位	V-31	SETAスペシャル	4Pts	㋭	3914円
CDベスト10	1位	01174	ナムコサウンドエクスプレス6	138Pts	㋪	1500円
	2位	01169	沙羅曼蛇～Again～	81Pts	㋖	2500円
	3位	01167	CAPTAIN COMMANDO(2枚組)	60Pts	㋚	3500円
	3位	01168	ウルフファング／タンブルポップ	60Pts	㋚	1500円
	5位	01173	BLIND SPOT	54Pts	㋚	2800円
	6位	01149	ストリートファイターⅡイメージアルバム	30Pts	㋚	2500円
	7位	01123	ストリートファイターⅡ(2枚組)	28Pts	㋚	3500円
	8位	01164	名盤アウトラン	27Pts	㋚	1500円
	9位	01172	P.S.ドラキュラニュークラシック	23Pts	㋖	3000円
	10位	01157	メタルブラック	21Pts	㋚	1500円

今月の総評

さて、今月はけっこう順位に変動があるようですね。まずはビデオ編からです。

ビデオ編

さて、1位は予想通りというか当然というべきか4月21日発売の「スターブレード」が2位の「ストⅡ場外乱闘編」に差をつけて勝っています。

「スターブレード」は映像の質・インパクト共に他の追随を許さないモノがあるので、今後のがんばりが見モノでしょう。ストⅡの巻きかえしはなるのでしょうか。

「ファイナルファイト」「ナイトストライカー」はもう定番ですね。目新しいところでは7位の「美少女ソフト」、人気のパソコンソフトが収録されてます。

CD編

こちらもTOPはスターブレードが収録されている「ナムコサウンドエクスプレス6」です。まさに「映像のための音楽」ですね。サントラ的なところがウケたんでしょうか。

5位の「BLIND SPOT」は4月29日発売のS.S.T.BAND初のフルオリジナルアルバムです。たった2日の集計期間を考えると大健闘ですね。来月も健闘が期待されます。

次回も新譜の参戦が楽しみです。



■スターグレード



■ストリートファイターⅡ場外乱闘編



■マージャンクエスト



■ナムコサウンドエクスプレス6



■沙羅曼蛇～Again～



■CAPTAIN COMMANDO

最近のVGMの音質の進歩はスゴイ!!

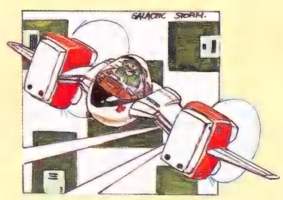
VGMの音質っていってもCDとかに入っているアレンジバージョンのことではありません。いわゆる基板から直接出力されている音のほうですね。最近のゲームはハードウエアとソフトウエアの技術が著しく進み、VGMに関してもかなりのところまで来ています。一昔前のPSGと呼ばれる音源（あのピコピコという音のするヤツね）を使っていたころと比べると雲泥の差があります。

ここ数年は、FM音源という複雑な数値演算によって音の波形を作り出すものと、PCM音源という実際の音をデジタル式に記憶させたものを再生するという2つの方式が主流になっているようです。

1つのゲームにFM音源とPCM音源の両方を載せ、音質の向上をはかっているメーカーも珍しくなってきました。



■NOUVELLE VAGUE／ズンタタ(2枚組)(01175)㋚●3200円



ゲーム音源の革命となるか？ タイトーIAS

さて、この前のAOUショーに出展されていた機種に、非常に興味深い音源を積んだものがありました。タイトーの「ギャラクティックストーム」です。

音源部の仕様を見て驚いてしまいました。業界初だと思うのですが、外国の大手シンセサイザーメーカーである「エンソニック社」の音源チップが使われているのです。シンセマニアやプロミュージシャンの間で「エンソの音は良い」と評判のメーカーです。音源的にはPCMですが、さすがに楽器メーカーだけに国内ゲームメーカーの作ったPCM音源とは出来が一味違います。この音は、ギャラクティックストームのVGMとして聴くことができるので、これが収録されているアルバム「ヌーベルヴァーグ」は、バッチリチェックしましょう。

この音源を採用したタイトーの決断には目をみはるものがありますが、今回のことが他のゲームメーカーのハードウエア開発に、どのような影響を与えていくかが見ものではないでしょうか。

それにしても、国内楽器メーカーの音源チップではなく、外国産チップを採用したところが面白いですね。

6月の新作

▼19日



■DARK SEAL Ⅱ
GAMADELIC&葛生千夏(01178)●㋚1500円☆あのダークシールより1年半。オリジナル&アレンジ。

▼21日



■プリンセスメーカー
(01177)NECアベニュー●2800円
☆人気のパソコンゲームのサウンドメモリアル・アルバム。

▼24日

NOW PRINTING

■Sound Locomotive
古川もとあき(01179)㋖●3000円
☆矩形波倶楽部の古川さんのソロアルバル。ゲストも豪華だぞ！

好評発売中



■ゼクセクス
(V-61)㋖●6500円



■ナイトストライカー
(V-54)㋖●7000円



■美少女ソフトオリジナルカタログVol.3
(V-63)㋭●3800円

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

通　信　欄

商品番号	商　品　名	数	商品番号	商　品　名	数
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通常払込料金 加入者負担	払込通知票

口座番号	※ 東京 ※ 5 — 98420
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部
料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※（郵便番号）〔お忘れなく〕 （おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕 （おところ）〔フリガナ〕 （お電話）〔 — — 〕
備考	
受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金 加入者負担	払込票

口座番号	※ 東京 ※ 5 — 98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
備考	受付局日附印

ゲ屋 かわら版

第 17 号

編集人：古葉八一
ゲ屋瓦版
1992年（平成4年）
6月1日(月)



テレカシリーズ売れ行き好調！

というわけで完売テレカも続出しておりまスる。キャプコマ、グラディウステレカセットなどがはびこる今、オールドテレカマニアのボーイ&ギャールズ！地球（&ゲ屋）のピンチを救えるのは君しかいない!!テレカ買ってね!!

現在、人気のあるテレカはストIIオールキャラ。かわいいキャラクターが好きな方はこぞってコットン、出たな!!ツインビー(2種)、玄人さんや通な方はストII、グラディウステレカセットを購入されているようでスね。ニューテレカファイルも出来たし、あなたもどぉうでぇすかぁ？



見よこのテレカ。ほしいな、ほしいなっと。

ダッシュ対戦ハイパービート！



ゲ屋の筐体もついに2台に。

4月14日の発売日に合わせてゲ屋でもストIIダッシュを入荷。現在では（イベント用も兼ねて）2台の筐体が連日連夜フル稼働しておりまスる。人気キャラはリュウ・ケン、サガット、ベガ星人（気象庁調べ）チミもゲ屋でダッシュらないかね？

そうそう、7日のダッシュ10人抜き達成者は、なんたって非売品テレカでスからね。ストIIマニアには涙チョチョギレモンのヨダレグヂュルグヂュルモンでスからね。ボコボコ乱入して友達にテレカを取られぬように早いとこ10人抜いてテレカをもらってしまおうではあーりませんか（死語）。

なんたってグラII

そして、26日には?バージョンがゲ屋にお目見え。ちょっとシャイなグラIIロムさん（仮名、4歳3カ月）にちょっとインタビュってみました。

——やっぱフォースレーガーちゅね。ZWAYミソと兼用でぽっくんもうだめちゅーっ!!（この後、自爆）

（そして復活）一時期、噂になったコマンドはやっぱりあったんちゅよ。音声合成では「PULSE LASER」なんちゅけどね。これは海外病にリップルレーザーの音声合成でねぇ。え、目標のフルパワーアップ復活ちゅか?あれは上上下下右…うー!やっぱぽっくんもーだめちゅー!!



6月のイベントでぇ～っい!!

2日（火）～7日（日）ストIIダッシュニューアイテムセール

ついにダッシュのアイテムが出来上がりました。テレカコレクターは集まれ～!

7日（日）ダッシュ10人抜き決勝戦

先日お伝えした10人抜き達成者による決勝戦だ。賞品は豪華にストIIテレカセットや非売品テレカを用意したぞ。

9日（火）～14日（日）ゲ屋カルトクイズ

ハイパードマニアックなゲームクイズが君を待つ!1日4人×5日で20人行い、14日は決勝戦だ。

20日（土）～21日（日）アイレムゲーム大会

ニューゲーム「アンダーカバーコップ」が届いたぞ。1日10人×2日で上位3人にはプレゼントが待っているぞ!!

28日（日）矩形波古川氏大サイン会

コナミファン集まれ～っ!24日のCD発売を記念して古川氏が駆けつけてくれるのだ!当日、整理券配布予定。



君も古川スマイルを見られる。

7月1日（水）～7日（火）たなばたセール

たんざくに願いを書こう。抽選で願いが叶うかも…7日に発表するよ。

イベントは全部2時から

コバットマン今月のオススメ

やあ、みんな!コバットマンだ!こばちゃまが死んだので、今月からはこのボクがオススメするぞ!うはははは。

さて今月はゼクセクスだ!古川氏フルパワーってかんじで、ボクはもう満足さ。イレーネ王女はまあおいといて、音のキレイさとテンポのよさは秀逸だ。買ってソンはないことはこのコバットマンが保障するぞ、ハハハハハハハ。

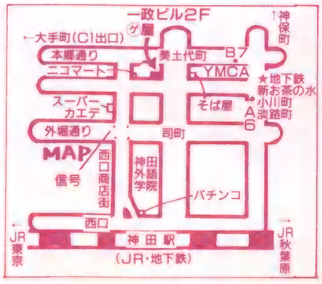
じゃ、よい子のみんな、また来月、オススメクラッシュが炸裂するぞ!ハハハハハ。



6月の基板メニュー

ゲ屋にも筐体が2台になったのだ～～!!

1台はずーっとストIIダッシュ!!もう1台は、いろんなのを入れる予定だい!!



☎03-3293-9325
★通販のお問い合わせは☎03-3293-9326 読者サービス部へ

営業時間
12:00～19:00
月曜定休

〒101 東京都千代田区内神田1-15-12 一政ビル2F

増刊号！

特報!!

ストリートファイターⅡダッシュ（仮題）

製作進行中!! につき原稿大募集

ゲーム界を震撼させ続けているゲーメスト増刊シリーズ。その第４弾としてこの夏ゲーメストが総力を上げて送り出す「ストリートファイターⅡダッシュ」。みんなからの投稿を募集するぞ。カラー（白黒）イラスト、ストⅡに関するおもしろい話、みんなが使っている用語など、いろんなおたよりを待っている。６月22日必着だぞ。とじ込みハガキも見てくれ。

●あて先　〒101　東京都千代田区内神田１－15－15 ゲーメスト編集部「ストⅡダッシュ増刊号」係まで

●締め切り　６月22日必着

※採用者には抽選で特製テレカをプレゼント

☆ビッキーズ開店にあたりサンカンパニー様には大変お世話になりました。どうもありがとうございます。



ストⅡダッシュ大好評発売中!（238,000円ヨリ 値引き有り）

初期にご注文いただいたお客様の納期が遅れましたことをお詫びいたします。

ナムコROM

球界道中記	10,000円
マーベルランド	13,000円
バーニングフォース	10,000円
ダートフォックス(Pナシ)	18,000円
ギャラガ88	10,000円
ローリングサンダーII	10,000円
ドラゴンスピリット	15,000円
妖怪道中記	8,000円
倉庫番DX	6,000円
タンクフォース	25,000円

その他ROM

メタルブラック	20,000円
クイズHQ	5,000円
栄光の甲子園	5,000円
ゆうゆのクイズでGO!GO!	5,000円
ルナーク	8,000円
ガンフロンテイア	8,000円
忍者KIDS	10,000円

アイレムPCB

エアデュエル	30,000円
R-TYPE	13,000円
R-TYPEII	25,000円
ジッピーレース	4,000円
ガンフォース	58,000円
迷宮島	6,000円
イメージファイト	20,000円
Xマルチプライ	20,000円
最後の忍道	25,000円
クロスブレイズ	50,000円
ギャロップ	35,000円
ボンバーマン	60,000円

SNK PCB

怒号層圏	8,000円
航空騎兵物語	10,000円
ネオジオハードキット(新)	118,000円
業務用ネオジオ各種	5,000円ヨリ

カプコンPCB

SF-IIダッシュ(新)	238,000円
ファイナルファイト	70,000円
USネイビー	80,000円
戦場の狼II	80,000円
1941	80,000円
マジックソード	100,000円
ストリートファイターII	125,000円
キングオブドラゴン	100,000円
ワンダー3	100,000円
トップシークレット	10,000円
バルガス	5,000円
1943	10,000円
アレスの翼	10,000円
サイドアームズ	11,000円
戦場の狼	8,000円
虎への道	15,000円
ラッシュ&クラッシュ	10,000円
キャプテンコマンドー	125,000円
ナイツオブザラウンド	115,000円

コナミPCB

ゼクセクス	45,000円
パンクショット	13,000円
グラディウスIII	30,000円
シティボンバー	10,000円
トライゴン	45,000円
出たな!!ツインビー	38,000円
パロディウスだ!	35,000円
サプライズアタック	13,000円
サラマンダ	28,000円

セガPCB

テトリス	23,000円
獣王記	18,000円
MVP	13,000円
フラッシュポイント	8,000円
コットン	35,000円
エイリアンストーム	30,000円
クラッチヒッター	60,000円
アフターバーナーII(一式)	70,000円
DDクルー	45,000円

タイトーPCB

ダライアスII(一式)	50,000円
トップランディング(一式)	50,000円
バブルボブル	23,000円
エンフォース(C.BOXでOK)	40,000円
バトルシャーク(C.BOXでOK)	40,000円
究極タイガー	15,000円
Dr.トッペル探検隊	8,000円
飛翔鮫	13,000円
ワードナの森	8,000円
ハレーズコメット	18,000円
火激	5,000円
大旋風	18,000円
あしたのジョー	8,000円
カダッシュ	18,000円
FIIマザー	45,000円

テクノスジャパンPCB

ビーチバレー	8,000円
WWFスーパースターズ	35,000円
コンバットライブス	13,000円
ダブルドラゴン	18,000円
〃 II	18,000円
〃 III	18,000円
熱血硬派くにお君	8,000円
WWFレッスルフェスト	65,000円

テクモPCB

雷牙	25,000円
アルゴスの戦士	18,000円
スターフォース	15,000円
ワールドカップ'90	30,000円
スーパーピンボールAC	25,000円
ジェミニウィング	18,000円
ソロモンの鍵	10,000円

データイーストPCB

ダークシール	28,000円
デスブレード	47,000円
サーカスチャーリー	6,000円
クールドバスター	25,000円

ナムコPCB

システムI	20,000円
システムII	70,000円
ギャラガ	5,000円
ギャプラス	13,000円
ポールポジションII	55,000円
ランパート	15,000円
クラックス	6,000円

その他PCB

銀河任侠伝	20,000円
エアバスター	25,000円
ギガンデス	13,000円
SDガンダム	30,000円
セルフィーナ	18,000円
ウルトラマン	18,000円
DJボーイ	16,000円
闘神ブレイザーズ	50,000円
ポンピングワールド	13,000円
ハチャメチャファイター	40,000円
TX-1(一式)	50,000円
ガントレット	60,000円
スーパーフォーミュラー	20,000円

麻雀PCB

スーパーリアルPII	9,000円
禁じられた遊び	4,000円
七次元の妖精達	8,000円
とってもE雀	13,000円
熱血麻雀宣言	13,000円
レモンエンジェル	13,000円
浦島麻雀	13,000円
ポーカーレディ	28,000円

※その他、新品PCB1万円引きます。

※ストリートファイターII下取りします。

国内用 105,000円 海外用 50,000円

3,000円均一
ズームイン・革命・お嬢さん・スキャンダル麻雀・ギャルの開花・列伝・家元・美女子学園・六本木

5,000円均一
ミスコンテスト・キャンパスハンティング・Gメン・禁じられた遊び・早くヤってよ・花とおじさん・美紋章・バナナドリーム(BET)・カメラ小僧(BET)

7,000円均一
クラブ90・ぱにっくスタジアム・トリプルウォーズ・アイドル・掟

9,000円均一
タロット麻雀・夏色麻雀・華折鶴・ファンクラブ・ねるとん紅鯨団

その他多数PCBがあります。TELください。下取りもいたします。当社で取り扱っているPCBは全てオリジナルです。来社の際は必ず電話で在庫確認の上御来社下さい。

○純正システムII用コネクタ48ピン……1,500円

○18インチモニター、または筐体と消磁器セットの場合は若干割引き有り。

○KIC'S-91、COMBO-AV取扱いしております。

報! 当社の筐体は業者様（ファミコン・ビデオ店等）にも大好評をいただいております。

T-13, City18筐体, エアロテーブルT-26の利点

※トップメーカー「SEGA」の純正品で極美です。
※材質はすべてスチール製、シルバーメタリック仕上げ。
※モニターはフレームごと簡単に、縦↔横変更できます。
※高解像モニター（新品・18インチ）も組み込めます。
※さまざまなパーツやパネルもすべて揃えておりますので当社ならご安心ください。
※もちろん親切、丁寧マニュアル付き。初心者からでもOK。
※全国どこでもお届けできます。
※お買い上げのかたにもれなく特別プレゼント中!
※City18筐体は左上写真、T-13筐体は右上写真

☆T-13：W･870 D･650 H･600 約60kg
新品モニターを組み込んだ場合 90,000円
中古モニターのままでの場合 50,000円

☆City18：W･580 D･720 H･1000 約60kg
新品モニターを組み込んだ場合 120,000円
中古モニターのままでの場合 80,000円



※写真はストII仕様

☆T-26：W･900 D･900 H･640 約90kg ¥130,000
大迫力の26インチ高解像モニター標準装備。早くも大好評です。大画面を待っていたあなた！ついに登場!! ホワイト／ブルーのツートンカラー。もちろんSEGAの純正品。ストII仕様は¥145,000

どんなコントロールBOXでも使用できます。(18インチ)
(ただしケーブル別売 3,000円です)
※業務用新品高解像モニターのみ 50,000円



(ゲーセンと同じモニター（もちろん縦置きOK）)

○当社に展示品がございますのでぜひご来社してTOUCH&PLAY!!

●連射PCBついに完成!! どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不用。「UKI-1」2,500円

●消磁器(モニターの磁気とり用)…10,000円

SUN CO., LTD.

(有) サンカンパニー

〒215 神奈川県川崎市麻生区東百合丘2—20—11
TEL044(954)9459 FAX044(966)8287



小田急線百合丘駅下車、
聖マリアンナ医大行バス乗りかえ
餅坂バス停歩3分

プロが教えるゲーム企画の書き方

前回募集した企画書より、さらにグレードアップした企画書を募集するため、カプコン開発スタッフが教える企画書の書き方がこれだ。前回送られてきた作品を手本にしてレクチャーしよう。

カプコン太郎

読みやすいもの、理解しやすいものを目指す

「企画は、結局アイデアだけの勝負」と思っている人が多く、もちろんアイデアは重要なのですが、それだけではありません。

ゲームは1人で作っているわけではないので、ある集団（デザイナーやプログラマーなど）に自分の考えを分かってもらわねばなりません。それは、相手に分かる努力をさせるのではなく、こちらが分かってもらえるよう、努力しなくてはならないのです。

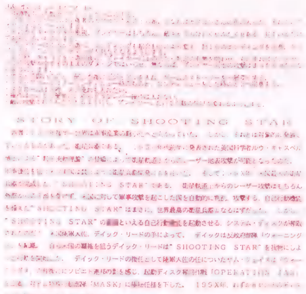
小さな誤解が1つあれば、それは大きな失敗につながるでしょう。

同じことは、この企画案募集でも言えます。我々は多くの企画書を見ましたが、最も初めに気になるのは「読みやすいかどうか?」でした。

アイデアにしても、ゲーム内容にしても、アクションの1つにしても、想像に頼るのではなく、具体的に分かりやすく書けていれば、それは読む行為が純粋に「ゲーム内容」に向かうことになります。

しかし、だらだらと冗長に、あるいは感覚的・抽象的な内容紹介で書かれている場合、読む行為は「ゲーム内容」に向かわず、「この企画案を正しく理解する」方向へ向かいます。

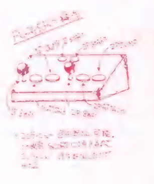
ゲーム内容を理解させる前に、企画案の内容を考えさせること自体、この企画書は劣っていると言えます。



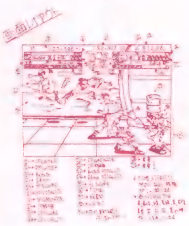
ゲームの「売り」や「特徴」をまとめてある。

ストーリーは全29ページのうちこれくらい。でもまだ多いくらい。基本的にアーケードゲームにストーリーは「必要ない」。

このページは内容をつめこみすぎて、やや読みづらくなっています。もう少しゆとりのあるレイアウトのほうが良いと思います。



操作の項目では個別に書く前に、コントロールパネルの絵が不可欠。この絵があって初めて後の「操作内容」が書ける。



画面レイアウトも必要。いわば「ぱっと見た状態」。これを見ただけで、何をどうするゲームか分からなければダメ。

優れた企画書では、書き手は読み手に余分な作業（読解や想像、推理など）を強制してはいけないと思います。

前回の企画募集は1回目ということもあって、手さぐりで書かれた人も多かったと思います。たいへん良く書けているものも多く見られました。

ただ、前述したことを頭に入れて望めば、よりゲーム企画案を正しく理解してもらえるものも多くあったのです。

足りない部分を「見せ方のアイデア」で補え

では、どのような企画書が理想的か、見せ方にポイントを置いて、いくつか上げてみましょう。

● ふんだんに絵・図・表・グラフなどが使われており、それらも分かりやすさに重点が置かれている。

●「企画案」の目的を十分に理解した上、必要のない情報は抑えて、読み手に誤解を与える可能性をなくしている。

● 読み手がとまどった時でも容易に読み返せるよう、ページ、目次がついている。

● 全体量を適度に制限し、分かりやすくしている。極度に量が多い場合、本来の目的があいまいになることが多いものです。

悪い点をなくしていこう

前回の募集で見られた、良くない点をいくつか挙げてみよう。これを注意するだけで君の企画書は格段に良くなるはずです。

読みにくいもの

● 鉛筆書きである。

● 細かい字で大量に書いてある。読みづらい。

● 殴り書きの絵が大量に書いてある。意味不明。

● 全体にまとまりがなく、だらだらと書いてある。思いつくまま言葉を並べた感じのもの。

ゲーム自体の説明が少ない

● ゲーム内容の説明が極端に少ないのに、主人公の設定やストーリーがやけに多い。

● ジャンル名に頼りきっていて、具体的な方法が示されていない(格闘ものに多い)。また、企画者自身がシステムを理解していないものもある。

ゲームアイデアに工夫がない

●「～2」とか「続～」というネタは受け入れられにくいものです。オリジナリティ溢れるもののほうが印象は良くなります。

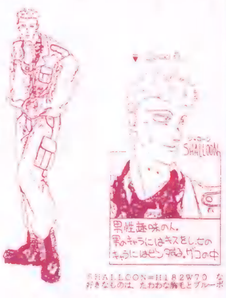
●「新しいものを考えた」と思っても、大概はどこかでゲーム化されているのが常です。その場合、我々はそのゲームのリメイク（アイデアはそこから）と考えますので、自分のアイデアに似たゲームがある場合、明記してもらえるほうがうれしく思います。

量はセールスポイントでない

● 言うまでもありませんが、企画案は品質で選ばれます。すごく苦労していようが、枚数がとても多かろうが、最終的な内容がなければどうしようもないのです。

我々は、苦労が見える大作より、純粋な部分だけの秀作を欲しています。秀作を作るには、見えないところで苦労しているはずなのです。

自分で推敲を済ませたものほど、良い印象があるのは当然です。



企画案は着色されカラーコピーされていた。きれいな企画書は、それだけで確実に好印象をうける。



第2回目の募集に期待大!

いろいろ難しいことを書いてきましたが、いかがでしたか?ここに書いたことは、あくまで理想なので、実践するのは非常に難しいと思います。プロの企画者も頭をかかえる毎日なのです。

しかし、これを通じて人に物事を伝える難しさと、言葉1つ1つの大切さを分かってもらえたらと思います。

さあ、みなさん!第2回のゲーム企画募集が始まりました。以上のことを頭に入れ、ベストを尽くしましょう。

がんばってください!

第2回 ゲーム企画大募集

今年もカプコン&ゲーメスト、ゲーム企画大募集をするぞ!!ジャンルは問わず、用紙はA4サイズであればOK。

締め切りは8月末日、来月号で詳細を告知していくのでよろしく。今年の最優秀賞は君のものだ!

CD・LD・ビデオもたくさん扱ってるよ！

京都・山科に来たら寄ってね！



最新基板はTELにてご確認ください。価格・在庫もTELでお願いします。

今月の超目玉商品

●コラムス2 ……………… ¥10,000
●パンクショット ……………… ¥13,000

アイレム
アールタイプ……………… ¥28,000
アールタイプII……………… ¥28,000
ギャロップ……………… ¥55,000
サンダーブラスター……………… ¥70,000
怪傑ヤンチャ丸……………… ¥33,000
迷宮島 ……………… ¥7,000
ガンフォース……………… ¥50,000
妖怪伝 ……………… ¥5,000
トンマ……………… ¥30,000
カプコン
ストリートファイターII ……………… ¥120,000
ストリートファイターIIダッシュ …¥220,000
サイドアームズ……………… ¥10,000
ザ・キングオブドラゴン……………… ¥110,000
SNK
ネオジオ各ソフト（業務用） ……………… ¥6,000
怒号層圏……………… ¥5,000
タッチダウンフィーバー……………… ¥10,000
ネクストスペース ……………… ¥7,000
パドルマニア ……………… ¥7,000
バトルフィールド ……………… ¥7,000
ゲバラ……………… ¥15,000
原始島……………… ¥15,000
航空騎兵物語……………… ¥10,000
ジャンボー ……………… ¥8,000
コナミ
クライムファイター2 ……………… ¥80,000
ゴルフィングダグレイツ（レバー付） ……¥70,000
サプライズアタック……………… ¥20,000
サンセットライダーズ……………… ¥90,000
メインスタジアム……………… ¥28,000
サンダークロスII……………… ¥50,000
パンクショット……………… ¥25,000
ローラーゲームズ……………… ¥25,000
セ　ガ
スパイダーマン（サブ）……………… ¥20,000
パーフェクトビリヤード……………… ¥10,000

ファンタジーゾーン……………… ¥20,000
D.D.クルー ……………… ¥50,000
ダイナミックC.C.（パネ付） ……………… ¥50,000
M.V.P. ……………… ¥20,000
クイズ廊下に立ってなさい……………… ¥50,000
クラッチヒッター……………… ¥50,000
レッスルウォー……………… ¥50,000
スーパーリーグ……………… ¥50,000
コラムス2……………… ¥10,000
タイトー
ファイナルブロー……………… ¥60,000
U.S.クラシック……………… ¥7,000
ハットトリックヒーロー ……………… ¥110,000
レインボーアイランド……………… ¥15,000
ジャレコ
64番街……………… ¥70,000
データイースト
ウルフファング……………… ¥70,000
キャプテンアメリカ……………… ¥70,000
ジェネシス ……………… ¥5,000
ジョー＆マック ……………… ¥40,000
スーパーバーガータイム……………… ¥20,000
スタジアムヒーロー ……………… ¥6,000
バルダーダッシュ……………… ¥15,000
ロボコップ2……………… ¥50,000
テクノス
コンバットライブス……………… ¥15,000
ブロックアウト ……………… ¥7,000
テクモ
スーパーハイインパクト……………… ¥50,000
ストライクガンナー……………… ¥30,000
パラメデス……………… ¥30,000
レッスルフェスト……………… ¥70,000
サンダードラゴン……………… ¥50,000
ジェミニウィング……………… ¥10,000
ティードオフ ……………… ¥5,000
ピンボールアクション ……………… ¥8,000
クイズ学園パラダイス……………… ¥50,000

ナムコ
タンクフォース……………… ¥60,000
スーパーワールドスタジアム'91……¥100,000
スプラッターハウス……………… ¥33,000
ギャラガ88……………… ¥38,000
ピストル大名の冒険……………… ¥38,000
ニチブツ
ギャリバン ……………… ¥8,000
ハイホー ……………… ¥5,000
東亜プラン
ヘルファイヤー……………… ¥10,000
UPL
タスクフォースハリアー……………… ¥15,000
XXミッション ……………… ¥10,000
シュトラール……………… ¥40,000
バンダイク……………… ¥15,000
バンプレスト
ボンバーマン……………… ¥60,000
ビデオシステム
F1グランプリ ……………… ¥80,000
スパイナルブレイカーズ……………… ¥20,000
ハットリス ……………… ¥5,000
フウキ
モザイク……………… ¥15,000
その他
目撃……………… ¥15,000
ドリフトアウト……………… ¥40,000
ファイヤートラップ……………… ¥10,000
霊界導士……………… ¥10,000
バルハバーグの伝説 ……………… ¥3,000
エキサイティングサッカー ……………… ¥3,000
ダークミスト……………… ¥12,000
ポラックス……………… ¥40,000
ハチャメチャファイター……………… ¥50,000
マジカルクリスタル……………… ¥45,000

※その他色々P.C.B.、ロム、サブ多数ありますTEL下さい。
※不用P.C.B.買取りします。

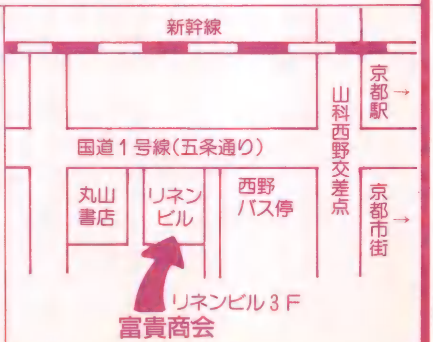
アミューズメント機器総合商社

富貴商会

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル３Ｆ
TEL（代）075-595-1136・FAX075-595-1139
※振込先：京都信用金庫山科支店普通No.462446 富貴商会 高橋靖和

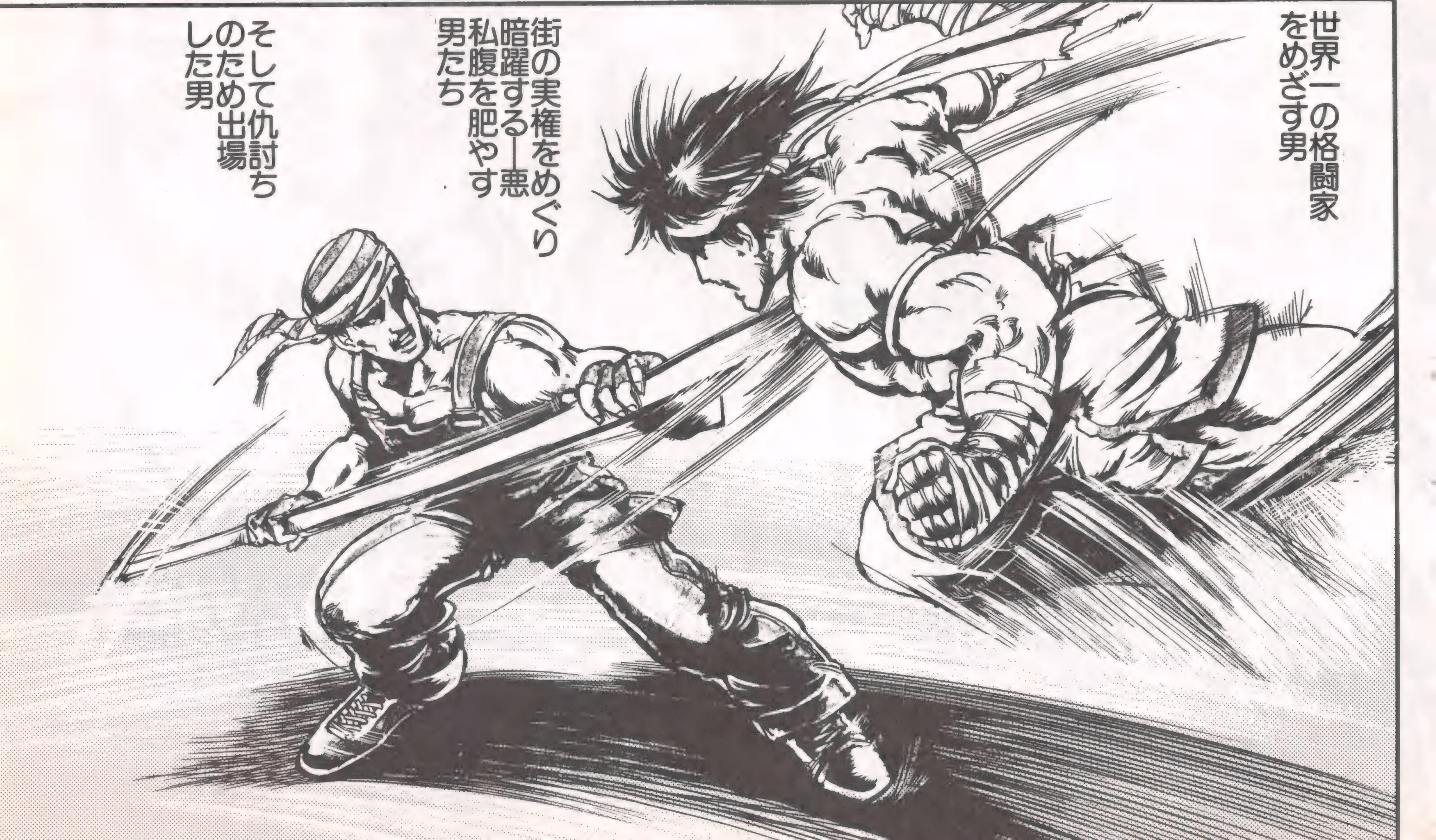
営業時間
AM10：00〜PM7：00
日祝日定休

社員・アルバイト募集中！

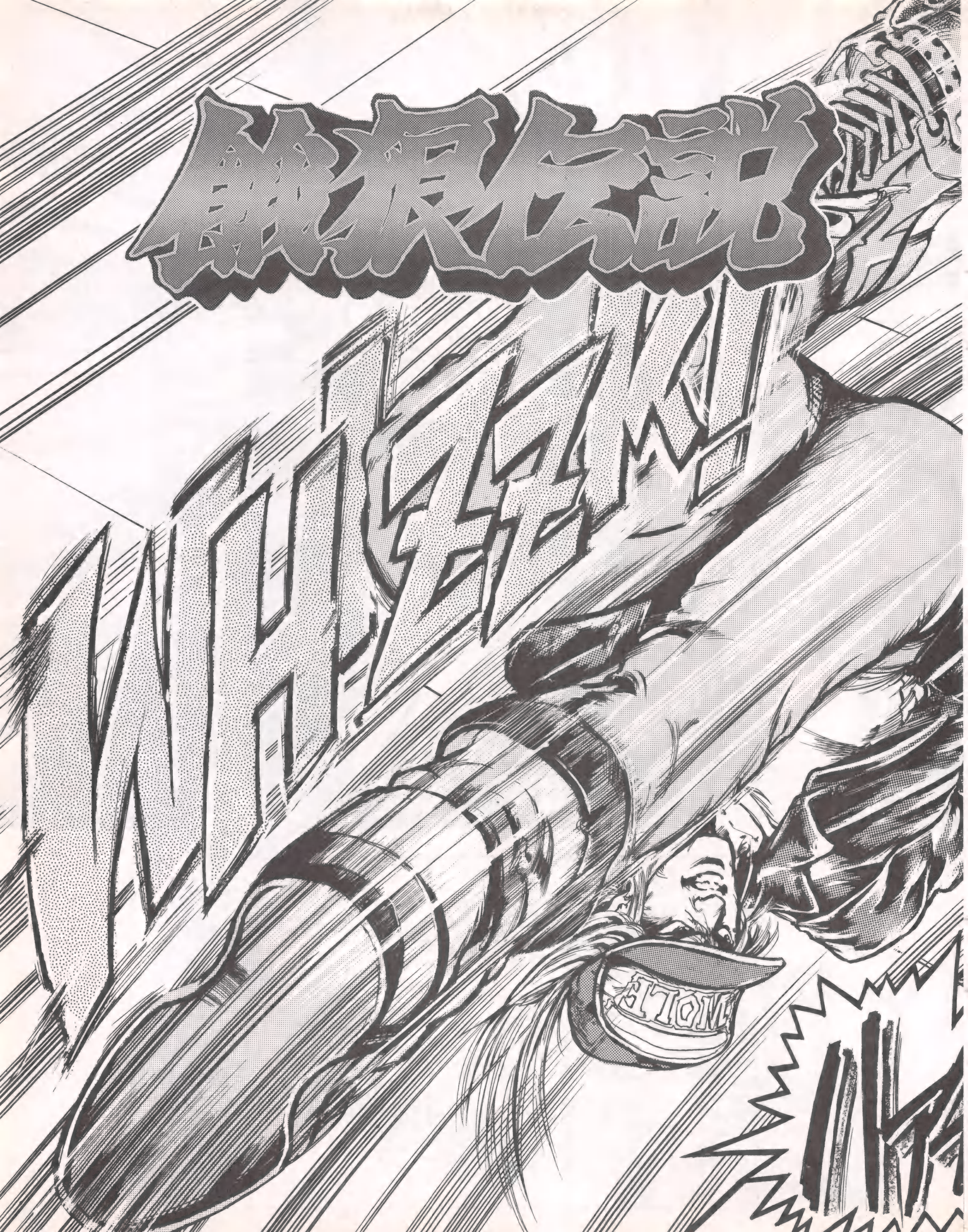



昔―男たちの闘いがあった

餓狼伝説™ 新たなる闘い


世界一の格闘家をめざす男
街の実権をめぐり暗躍する―悪私腹を肥やす男たち
そして仇討ちのため出場した男

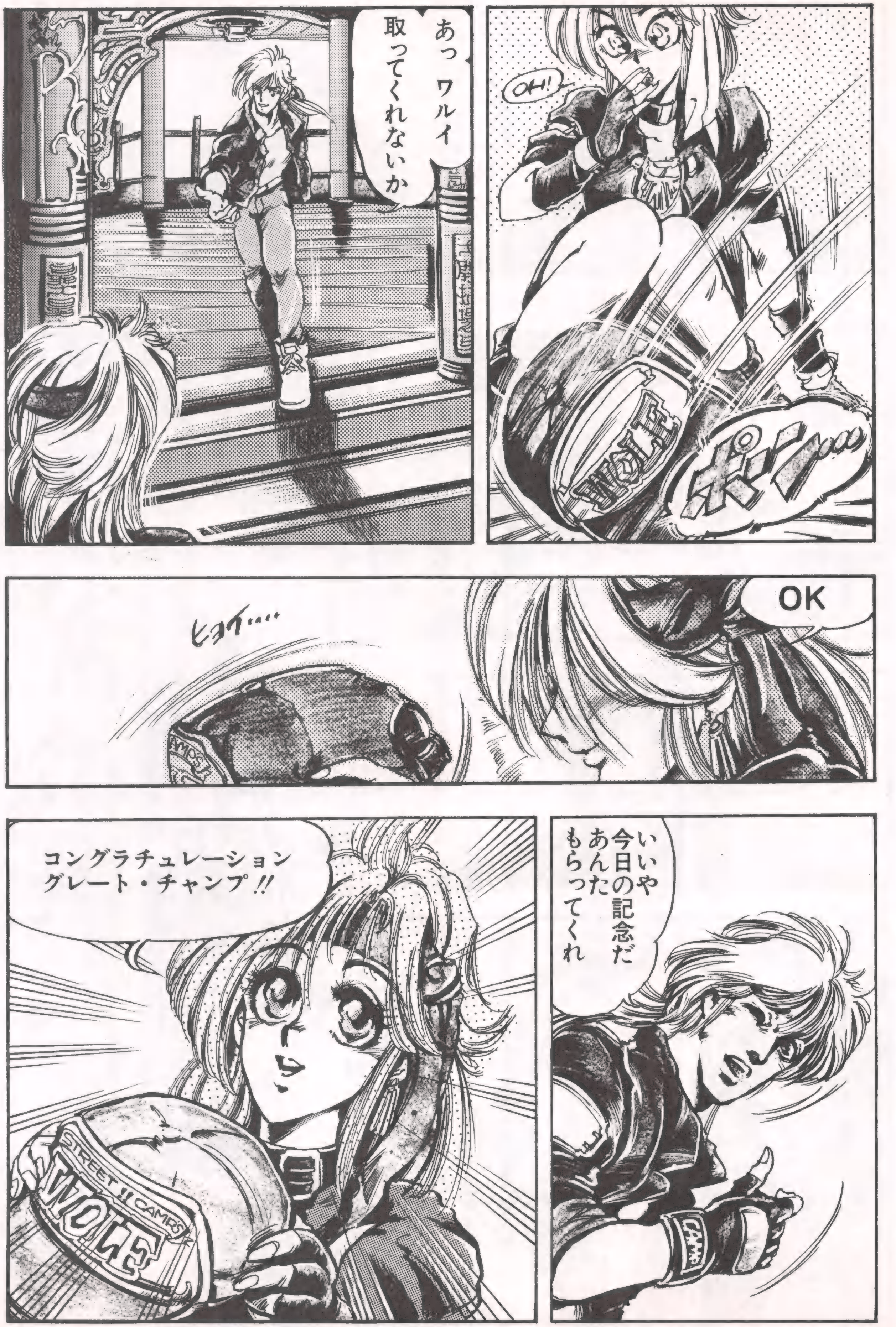

―新たなる闘い―
すべての野望を飲み込み
行なわれた
キング・オブ・ファイターズ
STORY 雲緒 霞
ART LEO ADVER




しかし
その奥に
あつたものは
そして
餓狼たちの
真の王者は………

市

長と結託し裏の世界に君臨、巨大な権力を手中にした男ギース。永遠に咲き続けるかと思われたが、宿敵打倒！・テリーの一撃。ついに砕け散った悪の華ギース。だが……




Thankful..
またな
どーしてるかなー
テリーは…
よォォ…
へっへっへっ
いま愛の
献金活動
してんだけどよォ
失せろ…
ほー
強気だねー
俺は
大好きだぜ
!


そーゆー奴から払ってもらうのは最高だぜィ
たっぷり献金していただきなさ～い!!
ワッ…ワ…
ワー…!



登場人物



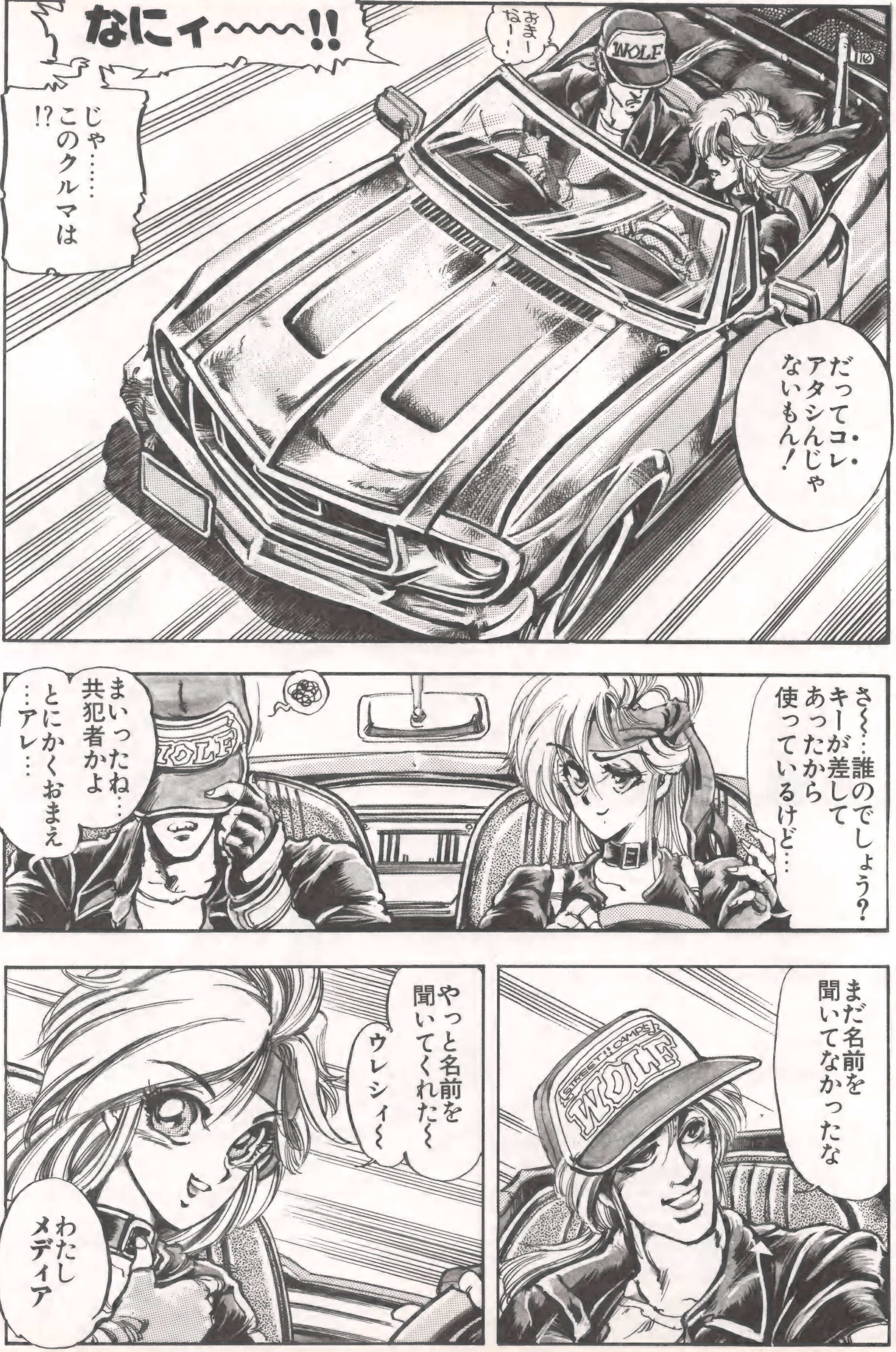
■テリー・ボガード■
天才武闘家ジェフ直伝の喧嘩殺法とマーシャルアーツの達人。弱冠19歳。

登場人物



■メディア■
サウスタウンでくらす少女。キング・オブ・ファイターズを観戦。17歳。





ザ・自己紹介



■オレがレオ・アドバだ■
ニホン人です。格闘ものならおまかせの私にとっての大舞台。ガンバルゾ

先

生に励ましのお便りを出そう！
次号からこの欄で、みんなのお便りを紹介するからね。採用者に餓狼テレカプレゼント。





■テリーとメディアちゃんにファンレターを！似顔絵なども待ってるぜ！


またかよ
さっきはありがとよ……
たっぷり礼をしてやるよ
あんたたち彼が誰だか知ってていってるの
帰った方がいいよ〜
ああストリート・チャンプテリー・ボガードだろ
だが……きさまがどんなに強かろーとこの人数を……
この方々を敵にまわして勝てると思うか!?


やれ！
リッパー
ホッパー!!
KILL!
STORK!!
TERRY
KWA-DA-DOOM!
KRAAK!
WOLF


てめーら まだ改心して ねーのか!!



■見よ！最高のテンションで次号へ!!暴走コミック餓狼伝説⇓もう誰にも止められない!!

TO BE CONTINUED…

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

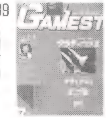
株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　)	

キリトリ線

No.38 ダライアスII

No.39 AMショー

No.40 クォース

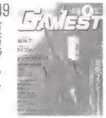
No.42 グラディウスIII

No.44 AOUショー

No.46 コナミ特集

No.47 パロディウスだ!

No.48 パロディウスだ!

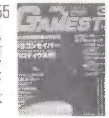
No.49 東亜プラン

No.50 大感謝記念

No.51 マジックソード

No.52 AMショー

No.53 もしものゲーム

No.54 ゲーメスト大賞

No.55 ドラゴンセイバー

No.56 SNK新時代

No.57 AOUショー

No.58 ストII

No.59 ストII

No.60 ベストゲーム

No.61 ストII

No.64 ストII

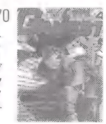
No.65 ゼクセクス

No.66 AMショー

No.67 シューティング

No.68 ゲーメスト大賞

No.69 究極格闘野郎

No.70 ストIIダッシュ

No.71 AOUショー

No.73 ストIIダッシュ


キリトリ線

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.38	No.54	No.69
No.39	No.55	No.70
No.40	No.56	No.71
No.42	No.57	No.73
No.44	No.58	
No.46	No.59	
No.47	No.60	
No.48	No.61	
No.49	No.64	
No.50	No.65	
No.51	No.66	
No.52	No.67	
No.53	No.68	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

キリトリ線

ゲーメスト
バックナンバーを お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.38（'89 11月号）
No.39（'89 12月号）
No.40（'90 1月号）
No.42（'90 3月号）
No.44（'90 5月号）
No.46（'90 6月号）
No.47（'90 7月号）
No.48（'90 8月号）
No.49（'90 9月号）
No.50（'90 10月号）
No.51（'90 11月号）
No.52（'90 12月号）
No.53（'91 1月号）
No.54（'91 2月号）
No.55（'91 3月号）
No.56（'91 4月号）
No.57（'91 5月号）
No.58（'91 6月号）
No.59（'91 7月号）
ザ・ベストゲーム
No.61（'91 8月号）
No.64（S F II）
No.65（'91 11月号）
No.66（'91 12月号）
No.67（'92 1月号）
No.68（'92 2月号）
No.69（'92 3月号）
No.70（'92 4月号）
No.71（'92 5月号）
No.73（'92 6月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社
☎03-3293-9321

キリトリ線

6月25日消印有効

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

ホビーマシンからアーケードゲームに夢を広げよう。☆☆☆

TMゲームクラブ

基板買い取りします!!

〈特別買い取り表〉 ※特にナムコのクラシック高価買い取りします。

リブルラブル	¥35,000
ボスコニアン	¥15,000
グロブダー	¥15,000
トイポップ	¥30,000
ワンダーモモ	¥35,000
イシターの復活	¥35,000
ガントレットII	¥20,000
バラデューク	¥15,000
フェリオス	¥70,000
ロストワールド(バ付)	¥50,000
パック&パル	¥15,000
フォゾン	¥ASK
リバーパトロール	¥ASK
平安京エイリアン	¥ASK
ドラキュラハンター	¥ASK

その他の基板もTELお待ちしてます。



NEW



RAS-HD(本体) ¥14,500

MSXアダプター ¥2,500

(新型は、ヘッドフォン端子付き)

対応モニター
CZ-6XXシリーズ
PC-TVシリーズ
PC-KD86X
CU-14AD
他マルチシンクモニター
※PC-KD85X、88Xシリーズには対応しません。くわしくはTEL!

ついに再発売!! これでキミのモニターもマルチメディアに!

TM-RGBエキスパンダ2

AXIS RGBオートセレクタ(RAS-HD)コンパクトタイプ

●15ピンRGBしかないモニターに21ピンを増設!(X68K、NEC PC-TVなど)●15ピンでは同期のあわなかったRGB映像がクッキリ映ります。●アミガ・メガドライブ・スーパーファミコン・MSX(要MSXアダプタ)・キャプテン等、いろいろなメディアに対応するすごいヤツです。もちろん今どきのステレオヘッドフォン対応です(注:PC-KD86Xには相性がありますのでTEL下さい)。

全国通販強化実施中!

TMゲームクラブでは全基板激安価格で販売中!

1. まずTELにて在庫確認をしてネ。
2. もし決まったら、必ず予約・とりおきをしてネ。
3. それから、ご注文の商品リストを同封して現金書留で代金を送ってネ。
4. こちらに代金が到着しだい宅配便でソク発送! 只今、基板送料サービス中!(※C・ボックスなど部品には送料がかかります。)

ご注意! ご注文リストと代金はお間違えのないようにお願いします。

★VEGA-9000DXの注文お受けします★

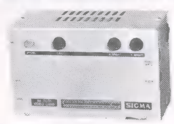
KIC



KIC'91　6ボタン対応は¥2,000高

Ⓐビデオ端子	¥35,000
ⒷRPG・21P、15P	¥29,000
ⒸⒶ+Ⓑ両方	¥38,000

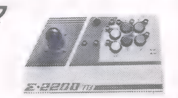
シグマ



AV-2001(ステレオ)	¥25,000
AV-9(モノラル)	¥20,000

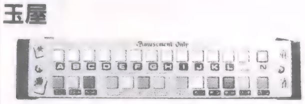
㊟Σ2200ターボは別売です。
AV2001のほかにシグマ2200ターボをご使用ください。

シグマ



Σ2200ターボ	¥12,000
メガドライブコード	¥3,000
PCエンジン用コード	¥2,000
パソコン用コード	¥1,500
Fコン用コード	¥2,000

玉屋



麻雀パネルTMゲーム
KIC用麻雀パネル　ハーネス付
画面反転機能付　¥8,000

コントロールボックスの買い取りは都合により
KIC'S91(A・C)
シグマAV-999
〃　-2001
に限らせていただきます。
値段はTELしてね。

★初心者歓迎!!★

これから基板を始めたい方、もっと基板のことを知りたい方に、アペックススタッフがご相談に乗ります。
お気軽にTELください。
お待ちしてます!



基板売買のトータル・アドバイザー

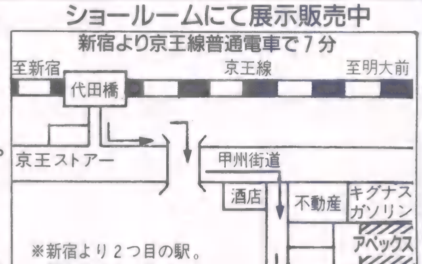
TMゲームクラブ

株式会社 アペックス
〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
☎03(3323)5524(販売部)
FAX.03(3323)5533

●ショールームでは、多数のゲームを無料でPLAYできますので、どうぞご自由にご来店してください。
●基板の予約も受付しています。
●基板の価格は常に変動していますので電話で確認の上注文してください。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

営業時間　AM10:00〜PM7:00(平日)
営業時間　AM10:00〜PM5:00(日・祝)
定休日毎月第2・3日曜日

ショールームにて展示販売中
新宿より京王線普通電車で7分



※株式会社玉屋は社名を株式会社アペックスに変更しました。これからもよろしくお願いします。

●このコーナーに掲載された同人誌の購入申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れの時の返信用62円切手、手紙、宛名カード（シール）を同封することを最低限の条件とします。

☆通販で本を買う人へ

●このコーナーでは、通販初心者用『通販申込マニュアル』の通販をしています。「通販で本を買ってみたいけど、どうしたらいいのか分かんない」という人は、封筒に62円切手を2枚入れて「〒101　東京都千代田区内神田1-15-15柴田ビル　㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし差出人の（つまり君の）住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

DOHJIN コーナー

担当：APAPA

なんやかんやで、手元の同人誌は50冊！　うーん、没になった人、ゴメンね。こうなってくると、投稿規定を順守しているかどーかも、かなり重要な選考要素になるなー。10冊に1つくらいは、温かい手紙があって、それを拠り所に仕事してます。ポストの向こうには人がいる……。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③送料込みでの通販の値段および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。
（例「○月号～△月号の範囲」）
⑤通販はいつまで行うか。
（例「売り切れまで」）
⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。6月20日までに届いたものは9月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号まで掲載可、との指定も可能です。表に書いてね。

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡のために、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を（掲載はしないけど）必ず書くよーに。ないと没る確率高いぞ。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

STREET・FIGHTER2



サークル甲冑娘発行、B5判150頁オフ、表紙カラー。シリアスからギャグ、そして謎の学園ラブコメまで、バラエティとボリュームを兼ね備えた、実力派ストII本

1300円分の無記名小為替にて。通販期間は6月いっぱいまで。

（〒111　東京都台東区今戸2-17-10　本多方）

吉崎観音のGAME大辞典



吉崎観音発行、A5判40頁オフ、表紙2色。

「ゲーム大好きな方に読んでもらえたらうれしいです！」

達者でかわいい絵に定評のある、吉崎観音くんのゲームコラムマンガ誌。今月のおススメふろむAPAPA。

400円の無記名小為替+175円分の切手にて。

（〒181　東京都三鷹市下連雀4-9-28　やよい荘207号　吉崎観音）

ろんりいHEARTによろしく



ドリーマーフェニックス発行、B5判42頁オフ。

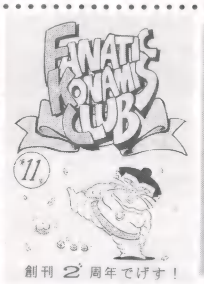
「大好評をいただいた、ゲーム美少女同人誌のファイナルバージョンです。買いそびれた方はこの機会にぜひ」

げーむぎゃるのイラスト誌。執筆は綺巴、佐藤茶菓子、Force、押居麗、柏力也の5名（敬称略）。

600円の無記名小為替で。

（〒062　札幌市豊平区平岸3条7丁目13-16　弘信MS201号　高谷美紀）

FANATIC KONAMI'S CLUB



FKC編集室発行、A5判52頁コピー。

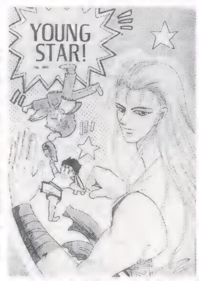
「偶数月発行です。約半分がコナミの記事。残りはゲームと無関係の記事です。最新のコナミの情報を知りたい人にぜひともお勧めします」

アーケード、家庭用を問わずのコナミ本。創作のコーナーもけっこうある。文章がメインの構成。

500円の無記名小為替で。

（〒176　東京都練馬区豊玉中2-20-4　大上祐史）

YOUNG STAR!



スタジオβ・ノア発行、B5判28頁オフ、表紙特殊紙。

「餓狼伝説、ボガード兄弟特集本です」

ボガード兄弟ほのぼの（でもないかな）マンガ。ゲーム世界よりも、時間的に前の話に寄ってるのはなぜ？

300円の無記名小為替+250円切手にて。

（〒144　東京都町田市南大谷197-1　メゾン南大谷205号　高橋千尋）

EX GAME COLLECTION



EX・CORP発行、A5判44頁オフ。

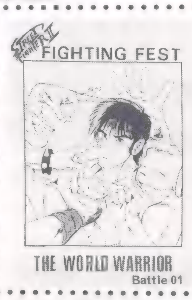
「カプコン中心本。ストII、FF（ファイナルファイト）、キャプコマ、あとなぜかデスブレイド」

ギャグ、4コマ&シリアスなデスブレイドまんがで構成。

300円の無記名小為替+175円切手にて。

（〒536　大阪市城東区中央1丁目5-8　メゾン京橋203号　目黒徳親）

FIGHTING FEST Battle 1



倶楽部X1発行、A5判60頁オフ、表紙2色。

「芸の細かさに自信あり、漫画からプレイバイメイルまで盛りだくさんの本です」

マンガと読み物、どちらもありのストII本。ドントイートが良かった……。用語辞典やストII川柳もあり。

600円の無記名小為替で。

（〒546　大阪市東住吉区照ヶ丘矢田4-10-2-203　島津方）

大倭紀行謎々百景



表六玉企画発行、B6判20頁コピー、表紙のみオフ2色。

「身近で天外ファンにも天外本にも出会えないので、思い余って作った本です」

ショートマンガとイラスト&トーク。まとまりが良く、絵も必要以上なほどうまい。

100円の無記名小為替+170円分の切手にて。

（〒489　愛知県瀬戸市ひまわり台2-43　矢野方「Z-R-A」係）

ヒットポイント



緑商会発行、A5判68頁オフ、表紙カラー&箔押し。

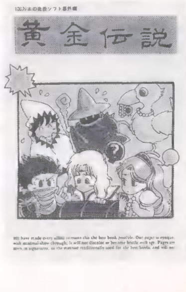
「DQIIIのちょっと変なカップル本です」

パーティー内でのどたばた、ロマンスのマンガ誌。なーぜだか、えっちきちーな方向のねたが多いぞう。

600円の無記名小為替+210円切手にて。

（〒270　千葉県松戸市常磐平5-7-3　徳武由美子）

黄金伝説



うさぎ会発行、A5判84頁オフ、表紙カラー。

「ファミコンのFFIVとパソコンのダイナソアが中心です。でも他のゲームの話題もありますのでヨロシク」

一風変わった本。どのへんかってーと、ちょっと難しいけど……。ゲームのギャグパロとゲームのある生活の実況中継マンガ。絵はとっても達者。ゲーム寸評は、購入の指針になる……かな？

700円の無記名小為替+210円切手にて。

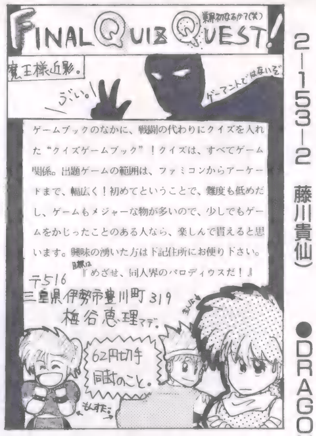
（〒358　埼玉県入間市東藤沢7-38-11　菊地真美）

伝言板

掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1ヵ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。また、葉書の端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてある葉書や、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。







●ヤマハEOS・B500による60分のミュージックテープです。アーケード、家庭用、オリジナルと、ノリノリの曲からシブいバラードまでいろいろあります。ぜひ聴いてください。600円の無記名小為替＋宛名カードにて。(〒486 春日井市大手町2－153－2 藤川貴仙)

●ストⅡ中心ゲームよろずサークル「聖龍伝」では会員、執筆者を大、大、大ボ集しています。興味を持たれた方は、62円切手同封でご連絡を。年齢、性別は問いません。お気軽にどうぞ、待ってます。(〒183 東京都府中市片町1－16－19 神山英子)

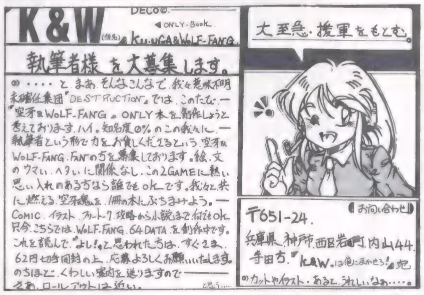
●DRAGONカンパニー「ゆうしゃはうす」会員様大募集。ゲーム、RPG、DQ&アニメ等の楽しいサークルです。中学生以上の方、男女問いませんゾ。62円切手同封でご連絡を。文通もお待ちしてます。(〒675 兵庫県加古川市加古川町平野24－1グリーンシティD－410 安宅真由美方 会員係)











7月号プレゼント

締め切り➡6月30日
ハガキ➡26ページにあります
当選者発表➡9月号

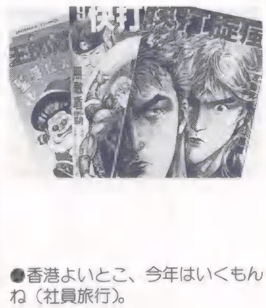
7月号といっても夏はまだもうちょい先だ！夏休みにそなえて、プレゼントをあてて、重装備だ！

① 双葉社提供 ウィザードリィ キャラクターログ(1名)



●うぃす！俺たちは目でもきたえようぜ！

② 後藤英昭君はじめ読者のみなさまご提供の香港ストⅡコミックス(3名)



●香港よいとこ、今年はいくもんね（社員旅行)。

③ セガ・エンタープライゼス提供ゲームギア用ドラゴンの罠(1名)



●ワナワナふるえつつ吉報をまてや！

④ セガ・エンタープライゼス提供メガドライブ用ＪｕＪｕ伝説(1名)



俺は人間よりサルのほうが偉大と信じる！

⑤ 双葉社提供 小説「ドルアーガの塔」他3冊 (1名)



●これで君も教養人だ。

⑥ JICC出版局提供、テーブルトークRPG五輪の書(1名)



●著者は宮本武蔵であ～る(ウン)。

⑦ セガ・エンタープライゼス提供メガCD用コズミックファンタジー(1名)



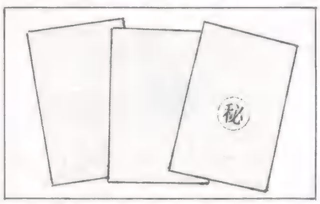
●当たったらメガＣＤを買おう。

⑧ バンダイ提供とるとるキャッチャーガイド(1名)



●彼女がいる奴ぁ必読の書だな！

⑨ 毎度おなじみ㊙生写真(10名)



●今回は特別にモノスゴイやつを内緒で入れようかと思っているが…。

⑩ ゲーメストアイランドオリジナルテレカ(5名)



●これでTelすれば……きっと君にも幸運がある。

当選おめでとう 5月号プレゼント当選者発表

①ゲームシティOZ提供ケラックス基板(1名)
中根圭一君(大阪府)
②㈱ナムコ提供コズモザギャングテレカ
高木洋介君(福井県)
大西　怜君(兵庫県)
岩田直孝君(岐阜県)
大谷和巳君(愛知県)
後藤裕之君(大阪府)
③毎度おなじみ㊙生写真
阿部信一郎君(秋田県)
藤江甚午君(熊本県)
久保田淳也君(福岡県)
佐野準君(群馬県)
尾崎俊史君(新潟県)
高島利行君(東京都)
東江光博君(沖縄県)
木坂一幸君(東京都)
大橋治紀(和歌山県)
松本宏君(岡山県)
④メッセサンオー提供海外版巨大シール
松沢好明君(愛知県)
⑤コナミ矩形波倶楽部森本ゆきえさんサイン色紙&サイン入りトレーナー
長崎公司君(大阪府)
岩田桂子さん(岐阜県)
⑥セガ・エンタープライゼス提供メガドライブ用シャイニング・フォース
佐藤大輔君(福島県)
⑦アスペック提供テトリス2Tシャツ
岡崎拓君(宮城県)
⑧テクモ提供レッスルフェスト巨大シール
山本博君(山口県)
⑨テクモ提供ハチャメチャファイター・ポスター
近藤由美さん(東京都)
浜口誠君(大阪府)
栗山紀之君(大阪府)
大崎孝夫君(岡山県)
山本香さん(福岡県)
⑩ゲーメストアイランドオリジナルテレカ
橋本健一君(東京都)
高橋優君(東京都)
森一郎君(長崎県)
一円一宏(愛知県)
村田幸男君(群馬県)
河口正宏君(埼玉県)
田中香さん(新潟県)
早川建蔵君(熊本県)
野上秀君(山口県)
荒井武士君(大阪府)

インタビュアー：古葉美一

ZUNTATA ~Nouvelle Vague~ 〔TAITO SOUND STUFF〕

▼▼▼VGMに押しよせる新しい波

5月21日に発売された「ヌーベルヴァーグ」。このアルバムは、ギャラクティックストームと、ウォリアーブレードの大型筐体ゲーム2作が収録された2枚組CDです。

では、このアルバムを手がけたZUNTATAのメンバーにお話を聞いてみました。

――今回のアルバムのタイトルをゲーム名ではなく、ヌーベルヴァーグとしたのは、なぜですか？

OGR…私たちで以前出した「新大陸」というタイトルがありまして、その延長線上という意味があります。ゲーム名をただ並べるだけではおもしろくなかったので、考えていたところ、ヌーベルヴァーグ（新しい波）というのが出てきたわけです。

――音の良さで評判のギャラクティックストームですが、開発上の話をお願いします。

OGR…今回、新しい音源チップを開発しまして、その第1弾として発表しました。ただし音がいいといっても、あくまで僕らは自分たちのやりたい音楽があって、その上での音源であり、音源の良さがあっての音楽ではないことをわかってほしいですね。

――今後発売されるゲームの音源はどうなるんですか？

OGR…ギャラクティックストームに乗せた音源が、今度タイトーのゲームに標準装備される予定です。

▼▼▼壮大なるギャラクティックストームの原作

――曲作りで苦労された点はありますか？

OGR…ギャラクティックストームは当初企画者だった人と私の2人でストーリーから考えました。少し説明すると、ある地球人がブラックホールの中で驚異的な20億年分の進化をして1つの惑星になってしまいます。しかし、星になってもかすかに記憶だけは残っているんです。プレイヤー機は、その星と戦うこととなるんです。しかし戦いながらも、緑の景色や恋人の顔が、フラッシュバックしてくる。しかし、なんでそれがでてくるのか、どう意味を持っているのかわからない。そういった悲劇を音楽で進行しながら表現していく作りになっています。この原作はCDのインナーに入っていますので、それを読みながら聴いてもらえるとおもしろいと思いますよ。

――では、ゲーム自体も、そのストーリーで展開するんですか？

OGR…実際のゲームはかなり違っています。あくまで原作ですから。ただし、曲作りにおいて、普通はプレイヤーサイドか第3者の立場で曲を考えるものですが、ここではどちらかというと敵側の立場に立って、そちらの物語を中心に曲を作っています。そういった共通した点はあります。

――ウォリアーブレードはどうですか？

MAR…基本的に、ラスタンサーガの第3作ということで、ラスタンの生きざまを曲で表現してみました。

――前作、前々作を意識しましたか？

MAR…私はラスタンの1作目の曲を担当したのですが、特に意識したというのはないですね。今回は、別のことをやってみたかったというのがありまして、曲と効果音を立体的にまとめ上げて、どちらかというとコラージュっぽく仕上げてあります。

――今回CDで使われているヴァーチャルオーディオシステムとは、どんなものでしょうか？

OGR…これは立体音響のシステムで、ノーマルな2チャンネルのものを作って、それをさらに広げて聞かせる方法です。どのような効果があるかというと、前後左右上下にいろんな音がぐるぐる回って、まるで音が頭のまわりを回っている雰囲気が出せるんです。

――では最後に、ファンのみなさんに一言お願いします。

OGR…新しい僕たちの音を聴いて、楽しんでください。

――どうもありがとうございました。

というわけで、非常に質の高い「ヌーベルヴァーグ」、アレンジバージョンもさることながら、ノーマルのゲーム音も必聴ものだ。この夏のゲームミュージックフェスティバルに備えて、ハマッてみるのはいかがかな？

▼ヌーベルヴァーグ
――G.S.M.TAITO7――
ZUNTATA



（収録）
ギャラクティックストーム
ウォリアーブレード



今年の夏のライブに期待！
ZUNTATA全開!!

DISC BOX

SHO太郎侍



S.S.T.BAND in 原宿ルイード。

BLIND SPOT
S.S.T.BAND



1992年４月29日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
CD：PCCB-00085
￥2800（税込み）

1.WAVE MOTION 2.I CAN SURVIVE 3.TETRA WAGTAIL 4.NERVE PAINT#1 5.SEVENTH FLIGHT 6.BABY UNIVERSE 7.TACHYON 8.BOTTOM FUNK 9.ACTIVE AMUSEMENT 10.FOR ABSENT GUYS



ちぃ～っす。昨夜から続いていた大学のサークルの新入部員歓迎コンパもようやく終わり（いや～激しい飲み会だった）、ちょっぴりだけ脳ミソば～ん！な状態でこの原稿を書いてます。さて、こんな状態で原稿があがるんだろ～か？タイムリミットは16時間後だし。むむ、とりあえず進めなきゃいけないわけですね。では、いってみましょ。

S.S.T.BANDだ!!

去る５月６日に原宿ルイードでS.S.T.BANDのニューアルバム発売記念のライヴがおこなわれました。

このアルバムは４月29日に発売された「BLIND SPOT（ブラインドスポット）」。もう聴いたよね！

今回は初のフルオリジナルアルバムです。つまり、既存のゲームとは全く関係なく作られた曲が収録されているわけです。聴くとわかるのですが、今までの「ゲームミュージックのS.S.T.BAND」とはひと味違った出来になってます。

フュージョンっぽい曲、プログレをほうふつとさせる曲、美しいバラード調の曲に、ノリノリのハードロックと、最後まで聴き手のハートをつかんで離しません。まさにS.S.T.の新境地を開拓したアルバムといえるでしょう。

ゲーム音楽のワクを超えて、一般音楽ファンの人にもぜひ聴いてほしい１枚です。もちろん、昔からのファンにもおすすめ。

これからもVGMに、オリジナルに、ライヴにと、目の離せないS.S.T.の活動が楽しみですね。

DARK SEAL Ⅱ
DATA EAST/GAMADELIC&葛生千夏



1992年6月19日発売
ポニーキャニオン/サイトロン
CD：PCCB-00089
¥1500（税込み）

〈DARK SEAL Ⅱ ARRANGE VERSION〉 1.THE GATE OF DOOM 〈DARK SEAL Ⅱ ORIGINAL VERSION〉 2.陰謀（DEMO）～COIN 3.光の騎士達（SELECT） 4.ヘルーデの惨劇（オープニング演出） 5.侵略・闇の軍団（BGM1） 6.追撃・死の翼（BOSS1） 7.撃退（CLEAR） 8.戦いへの序曲（中間演出1） 9.追撃（BGM2） 10.死闘（BOSS2） 11.地下迷宮への入り口（中間演出2） 12.強襲（BGM3） 13.竜門[ゼノンのテーマ]（BOSS3） 14.出現・浮遊城（中間演出3） 15.浮遊城塞ペンデモニウム（BGM4） 16.祈り（GAME OVER） 17.興亡・光と闇[旅立ち]（エンディング演出～エンディング）…etc.

ダークシールから1年半…。データイーストのアクションRPG「ダークシールⅡ」が発売です。

前作同様、ゲストボーカルに葛生千夏を迎え、ボーカルバージョンもバッチリ収録されています。アレンジバージョンでは、ボーカル入りの曲だけでなく、普通の？インスト（要するに楽器演奏のみってヤツね）モノもありです。

オリジナルバージョンも完全収録されているとのこと。チェックですね。

餓狼伝説・LAST RESORT
SNK



1992年5月21日発売
ポニーキャニオン/サイトロン
CD：PCCB-00087
¥1500（税込み）

1.餓狼伝説 ORIGINAL VERSION 2.JACK TO THE METRO（LAST RESORT ARRANGE VERSION） 3.LAST RESORT ORIGINAL VERSION

SNKのNEO・GEO用新作ソフト「餓狼伝説」「LAST RESORT」のVGMが収録されています。NEO・GEOシステムの音源はかなり高音質なので、オリジナルバージョンでも安心して聴けるのが特徴でしょう。

両ソフト共に音楽的にも良くできていて、なおかつゲームの画面にピッタリ合っているという、VGMの王道を行っているといっても過言ではない仕上がりです。SNKファン以外の人にもオススメ!!

Sound Locomotive
古川もとあき

NOW PRINTING

1992年6月24日発売
キングレコード
CD：KICS-212
¥3000（税込み）

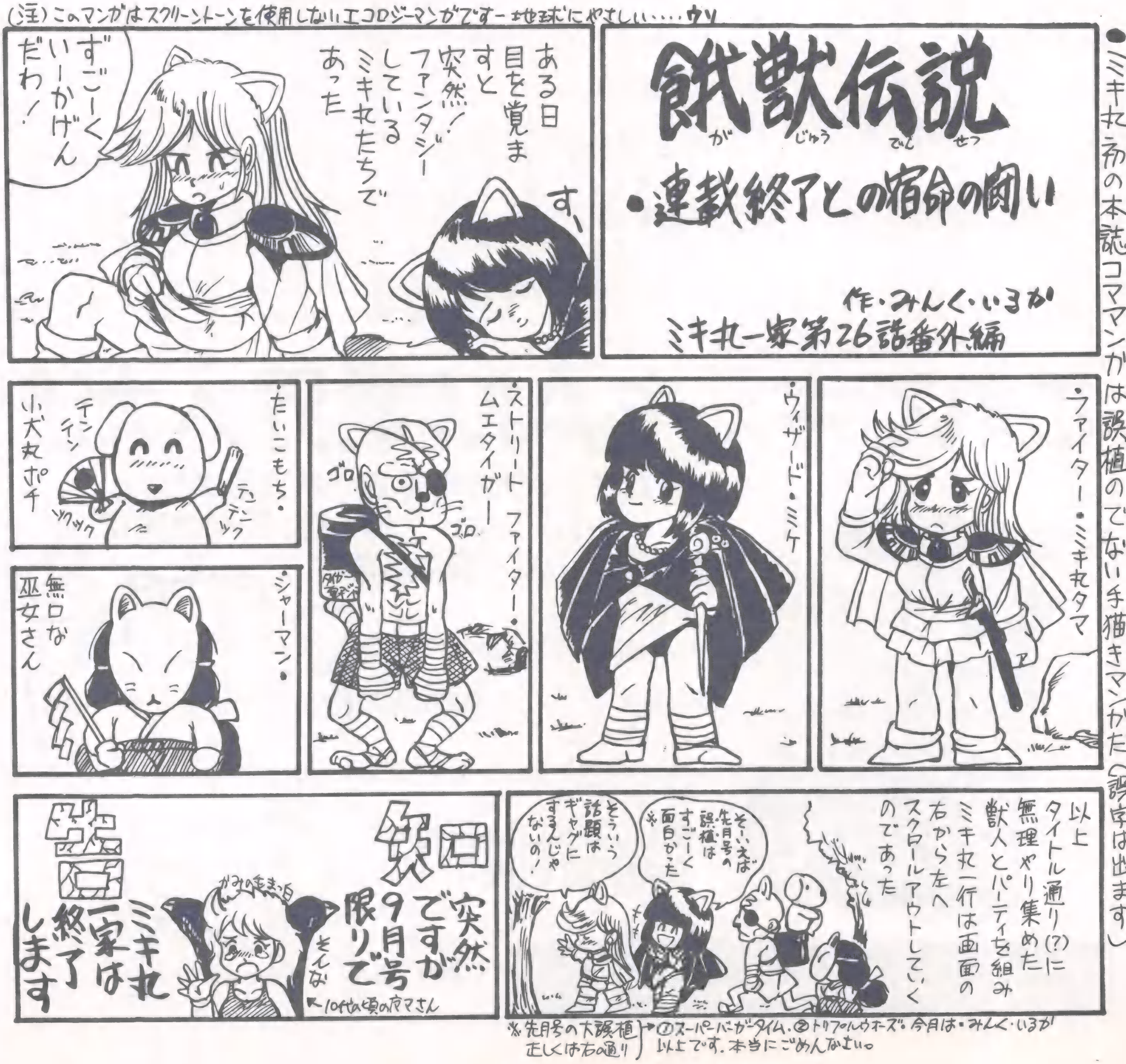
1.Sound Locomotive 2.Rain On The Hill 3.Station Love 4.Grand Punk Railroad 5.Cash Girl 6.Fantastic Offroader 7.Symphony Of Wind 8.Stardust Field 9.SHA-SOH 10.Long Long Distance

あの矩形波倶楽部の〝古川もとあき〟さんがついにソロデビュー!!

曲調はフュージョンですが、今回のコンセプトは「途中下車ができるような旅」とか。各曲おススメですが、ゲームファンには特に10曲目が聴きかも。

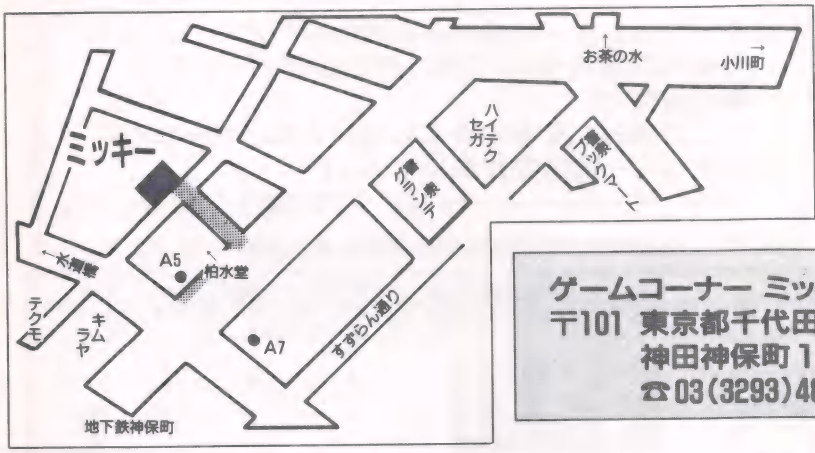
今回は、ゲストギタリストとしてXのPATAが参加しています。プロデュースは是方博邦氏。CD発売後は、東京・名古屋・神戸を中心にライヴの予定アリですよ！

ミッキー



(注)このマンガはスクリーントーンを使用しないエコロジーマンガです一 地球にやさしい‥‥ウソ
餓獣伝説（がじゅうでんせつ）
・連載終了との宿命の闘い
作・みんく・いるか
ミキ丸一家第26話番外編
●ミキ丸初の本誌コママンガは誤植のでない手猫きマンガだ（誤字は出ます）
ある日目を覚ますと突然！ファンタジーしているミキ丸たちであった
す、
ずごーくいーかげんだわ！
・ファイター・ミキ丸タマ
・ウィザード・ミケ
・ストリートファイター・ムエタイガー・
ゴロ
ゴロ
・たいこもち・小犬丸ポチ
テンテン
テンテン
ツクツク
ツク
・シャーマン・無口な巫女さん
以上タイトル通り(?)に無理やり集めた獣人とパーティを組みミキ丸一行は画面の右から左へスクロールアウトしていくのであった
そーいえば先月号の誤植はすごーく面白かった
そういう話題はギャグにするんじゃないの！
告知
突然ですが9月号限りでミキ丸一家は終了します
きんな
かみの毛まっ白
←10代の頃の京マさん
※先月号の大誤植正しくは右の通り
→①スーパーバーガータイム。②トリプルウォーズ。今月は・みんく・いるが以上です。本当にごめんなさい。

地下鉄神保町駅A5出口より出て左折、
お菓子の柏水堂横を左折して直進すれば。



ゲームコーナー

全台50円!!

ゲームコーナー ミッキー
〒101 東京都千代田区
神田神保町1－16
☎03(3293)4852

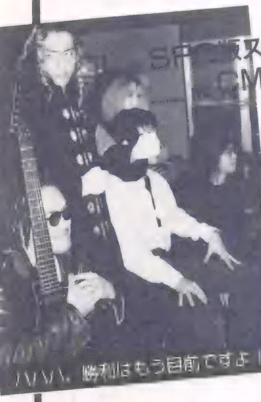
●お店に来てみるとニューゲーム以上に意外なオールドゲームが多い事がマニアに喜ばれているぞ。もちろん最新のニューゲームも次々に入荷しているから神田に来たら一度、寄ってね。



単なる事情通じゃ満足できねえ! 情報マントヒヒ野郎の君のための…

インフォメーション エグゼクティブ

「なに、内容がないよう、だと。バカいうんじゃねえ!!」


ハハハ、勝利はもう目前ですよ!

SFC版ストリートファイターIIのCMを筋肉少女帯がやるぞ!

衝撃!!どうだビビッたか!!

筋肉少女帯といえば、その人間の根源的存在をおびやかすような歌詞がつとに有名だが、最近の「踊るダメ人間」はその頂点に立ったものといっていいだろう。天才なのか狂人なのか判別しがたいリーダー大槻の感覚は人間を……まあ、その話はいいとして、アレなんですよ、アレ。

スーファミ版ストIIは6月10日に発売されるわけだが、当然、それに合わせてテレビCMが放映される。そのCMに出演はもちろん、音楽まで筋肉少女帯がやってしまうのだ。大槻いわく、

「闘い、悟り、修業が私の3本柱です。今回のコンセプトは『俺より強い奴に会いにいく』です。闘う楽曲って感じかな」

ということである。余談だが、インドをこよなく愛する彼はダルシムにただならぬ愛を感じているそうだ。

強気にもカリフォルニア州デスバレーロケを敢行したこのCMは、6月初旬にはオンエアされるぞ。6月21日にはその楽曲（曲名未定）のCDシングルも発売予定だ。万全の体制で準備しよう(?)。

馬田鹿夫の 至高の音楽を求めて…

①「創造の限界を求めて」エキスポ編



エキスポというバンドを知っている人は果たしてどれぐらいいるのだろう。もともと知名度がなく、しかもほとんど活動停止していた集団なのだが、なぜか昔のゲーメストに載ってたりするんだな。しかもメンバーのなかにはS.S.T.バンドの松前さんがいたりするんだな。そして4月22日にいきなりライブをやっちゃうんだよな～。「ガラガラだろうな」と思ってたら超満員!!オイオイ、これはマジですか!あっ、ゲーマデリックの人だ!オヨ、S.S.T.の人もいる!などとビビッているうちに演奏は始まった。みんな、我を忘れて踊り狂うのかと思いきや、アリャリャ!まったく違うわけだ。みんな、一音たりとも聴き漏らすまい!と全神経を集中して聴き入っているぞ。

音を解説すると、狂気一歩前まで鍛えぬかれた変拍子超絶アンサンブルが圧倒的演奏力によって疾走する、て感じで、「こういう気分をエクスタシーというんですかね」などと見知らぬ人に話しかけたくなるような音なのだ。

で、何がいいたいのかというと、「ここには誰にも邪魔できない〝創造〟がある」ということなのである。マーケティング至上主義の日本にもこんな音楽があるのは感動を呼ぶなあ。「ここまで読んで「聴いてみたい!」と思った人もいるだろうが、残念!簡単には聴けません。LPもCDも廃盤なのだ。「それはひどすぎる」と思う人は、「ゲーメスト編集部エキスポ聴きたいよ係」までハガキを出してくれ。私が責任を持ってエキスポに届けるぞ。じゃ、がんばりましょう。

うう、ヒューマンはキテる!

300人が入学!

去る4月23日、吉祥寺にある、吉祥寺第一ホテルにて、ゲームクリエイターを育てる学校「ヒューマン クリエイティブ・スクール」の入学式が行われた。

将来のゲーム業界戦士として入学した人数は300人!前年度の倍の数である。業界の要求にこたえるべく募集人員を増やしたようだ。

彼らの将来に期待したい。



これはすごい!マジですか?

※ゲーメスト6月号に掲載いたしましたゲーム懸賞論文第3席の筆者名が間違っておりました。「バラ色の眼鏡」を書いてくれたのは、福島智和君です。福島君、松永君本当にごめんなさい。

新登場

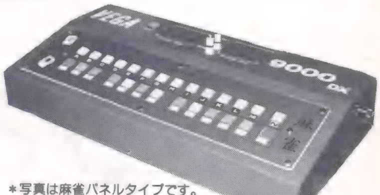
究極のコントロールボックス 遂に登場!!

ウーム!! ハイグレードだよ～

その名は "VEGA-9000DX" ¥53,000



＊写真はストⅡダッシュ専用パネルタイプです。



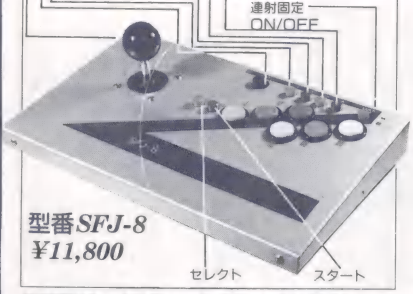
＊写真は麻雀パネルタイプです。

- ■ストリートファイターⅡに対応。(カプコンオリジナルストⅡ専用パネル使用)
- ■ビデオ RGB21ピン S端子TVに対応。
- ■ステレオ基板内蔵。
- ■連射ON/OFF SW12コ付き。
- ■連射スピードが目で判るLED付き。
- ■電源セルフチェック機能付き。
- ■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
- ■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
- ■PCエンジン・メガドライブ・Fコン用のジョイスティックとしても使用出来ます。

(別売)

○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○Fコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500

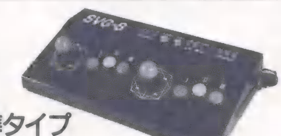
スーパーFコンのジョイスティック



型番*SFJ-8*
¥11,800

SF用ジョイスティックSFJ-8の特徴
- ☆樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
- ☆使用しているパーツは業務用のものでバツグンの耐久性と操作性を示します。
- ☆A・B・X・Yの連射ON/OFF付き。
- ☆トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付き。
- ☆連続的に連射スピードを変えられます。

絶賛発売中!!



標準タイプ SVG-8 ¥34,800
RGB専用タイプ ¥29,800
ステレオキット RPS-8(別売)¥8,000

★基板ニュース★

〈CAPCOM〉
- ●ストリートファイターⅡダッシュ(新品) 発売中!!
- ●ストリートファイターⅡ 高価買い取りしています。

■全基板、格安にて販売中!!

ハッピー商会

GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケロ町(シシガグチ)13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

VEGA-9000DX 取扱店
関西地区
ソフトランド 秀 和
☎06-649-7177

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法
- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●商品は到着後、1週間以内なら返品自由。なおその場合は、配送料はお客様負担です。
- ●3カ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

今市ゲームセンター ☆=6

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル)	1,428,800	継がってよ STEAL-CYR-MERⓄ	PB×23 ALL ツメ×1
2	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,413,000	小山に帰れ STEAL-CYR-HAK	PB×22 ALL ツメ×0
3	ストリートファイターIIダッシュ(春麗)	1,258,600	ゲーマー復活(記) STEAL-CYR-YMC	PB×17 ALL 1コイン
4	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	1,188,500	住込み少年S夫欲求不満STEAL-BWS	PB×14 ALL ツメ×2
5	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)	1,161,100	修検合格記念by+ブ夫STEAL-MYS	PB×14 1コイン ツメ×1
6	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	1,188,200	デンジャー STEAL-CYR-MER	PB×17 ALL 1コイン
7	ストリートファイターIIダッシュ(ブランカ)	1,057,700	町田の若大将 PC-ZIN様	1コイン ALL
8	ストリートファイターIIダッシュ(ザンギエフ)	1,009,700	スクリューハメは日本一 STEAL-JAV	PB×8 ツメ×1 1コイン
9	餓狼伝説(東丈)	1,029,300	NORIの弟子 Ⓔ-CYR-MIK	ALL D×7 P×8 (連)
10	サンダーフォックス	7,128,700	全国スコア宅急便野郎 CYR出前-IMIK	ALL ノーミス

ハイテクセガ高崎 ☆=131

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(E・本田 (連)なし)	1,367,700	ESSAY㊙新命明	ALL 爪×0 超ヘタ ゴミ同然
2	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ (連)なし)	1,410,900	変身不能!サナギマン!! ESSAY-SOL	ALL 爪×0 プレイ回数20回
3	アラビアンファイト(シンバット)(連)なし)	31,560	ESSAY㊙大穴船長	ALL (必)付き 超ヘタ ゴミ同然
4	アラビアンファイト(ラマーヤ(連)なし)	28,540	塾と偽りハイテクセガ ESSAY-ABN(翔)	ALL (必)付き 赤点百連発!
5	アラビアンファイト(ゴルドー(連)なし)	25,870	食費と偽りゲーム代 ESSAY-ABN(翔)	ALL (必)付き コネが切り札!!
6	アラビアンファイト(ダッタ(連)なし)	28,820	ESSAY-ABN(翔)	ALL (必)付き 超ヘタ ゴミ同然
7	サンセットライダーズ((連)付き)	1,083,800	ESSAY-Mig-空生透	ALL PX4 残3 超ヘタ ゴミ同然
8	サンセットライダーズ((連)なし)	1,083,360	ストII'を憎む男 ESSAY-Mig-空生透	ALL PX4 残2 超ヘタゴミ同然
9	F1エキゾーストノート(オートマ)	49"51	ESSAY-SOL	DP=200 超ヘタゴミ同然
10	レーシングヒーロー(イギリス)	60,080,880	ESSAY-SOL	ALL BUG 使用 ※全機種工場出荷設定

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=1

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)(ケン)	806,600 1,118,200	やきにくぜぜる NOP-CPS(み)	ベガはね殺し D×9・爪×1
2	ストリートファイターIIダッシュ(E・本田)(春麗)	564,500 812,300	MTJ-同人 NOP-CPS(み)	最終兵器ハネ P5・爪1・D1
3	ストリートファイターIIダッシュ(サンギエフ)(ブランカ)	981,000 704,900	NOP-CPS(み) りつこ♡	P6・爪1・D1
4	ストリートファイターIIダッシュ(バイソン)(ガイル)	618,800 1,046,400	すずき ZAÔ-HIR	P×15
5	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)(サガット)	1,134,100 1,122,000	ASK りつこ♡	P×12 タル逃した
6	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	994,200	NOP-CPS(み) すべて1コインクリア	無敗 ノーマル設定
7	サボテンボンバーズ	21,666,700	URD 五百ちゃん元気?	52面 8万×482 1回
8	64番街	950,052	ZAÔ-HIR	4面 ALLEN 1コイン
9	コズモギャング・ザ・ビデオ(1P)(連)なし	18,039,940	ビールうどんBOMB	1コインALL 2ミス
10	ウルフファング(Aコース)(Cコース)	1,326,300 840,720	SYN SYN	ALL212彗星 ALL344大蛇

プレイシティキャロット二荒店 ☆=7

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	1,463,600	JKD-Y.Y	ALL 以下全部工場設定
2	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル)	1,441,400	ESSAY-CPF-B.FALCON	ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,303,300	定期券代ういちゃった♡ MRO	ALL
4	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)	1,261,800	銀の黄昏練金術会"SPT"	ALL
5	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	1,120,500	ELFRED	ALL
6	ストリートファイターIIダッシュ(ブランカ)	973,400	7月11日は栃木県総合文化センターメインホールへどう	ALL ぞ
7	ブレイゾン	938,100	MRP	S-4
8	ストリートファイターII(ケン)	1,487,700	昇竜拳マスターMRO	ALL
9	ストリートファイターII(連)(E・本田)	1,430,600	お楽しみ会 山田太郎	ALL
10				

モンテカルロ ☆=9

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23-2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ブランカ)	1,562,700	K.Oさん元気³? 魔B党-ⒽARU	1コインオール PX22、DX19
2	ストリートファイターII 連なし(リュウ)	1,500,600	CLT まだまだたらない	1コインオール
3	ウルフファング(Aコース)	1,246,100	I.T.	1コイン オール 天竜
4	スティールガンナーII	243,750	京王閣大怪獣-みわ農大二高出身君	1コインオール 2P側
5	シンプソンズ(マーシィ)	151,900	GIL IDA	1コインオール
6				
7				
8				
9				
10				

COUGAR(鶴岡・新庄・米沢) ☆=2

山形県山形市飯田5-5-14 ☎(0236)41-6693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス	555,100	HASSE (弟)	最終面ボス F-14使用
2	ストリートファイターII	1,375,100	師匠様の弟子 HASSE (弟)	ALL クリア タルなし
3	ストリートファイターIIダッシュ	745,500	えの (く)	ALL クリア サガット 使用
4	ストリートファイターIIダッシュ	709,900	えの (く)	ALL クリア 春麗 使用
5	ストリートファイターIIダッシュ	976,500	えの (く)	ALL クリア ザンギエフ 使用
6	ストリートファイターIIダッシュ	946,200	えの (く)	ALL クリア ガイル 使用
7	ストリートファイターIIダッシュ	723,800	えの (く)	ALL クリア ベガ 使用
8	ストリートファイターIIダッシュ	929,200	こりゃ死ぬワイ! HASSE	ALL クリア ケン 使用
9	ストリートファイターIIダッシュ	1,040,900	師匠様の弟子 HASSE (弟)	ALL クリア ブランカ 使用
10	ストリートファイターIIダッシュ	1,368,200	えの (く)	ALL クリア リュウ 使用

プレイシティキャロット筑波学園店 ☆=23

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル)	1,304,400	DEUS-YMT	ノーマル ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ(ザンギエフ)	1,001,800	ソードくん	ノーマル ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	867,000	ソードくん	ノーマル ALL
4	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	884,900	ソードくん	ノーマル ALL
5	ブレイゾン(連)	3,575,200	CAB	ノーマル ALL 残×4
6	スターブレード(連)	1,508,600	UNI	ノーマル ALL
7	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	202,530	しゃかりー	ノーマル ALL
8	ナイツオブザラウンド(ランスロット)	470,210	しゃかりー	ノーマル ALL 1UP×2
9	スティールガンナーII	280,480	LSP-MSO-OUT	ノーマルALL 65.9%
10	コズモギャング・ザ・ビデオ	13,212,720	井坂"MR2"健一	ノーマル ALL 100万×1

ジャックアンドベティ ☆=11

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターブレード((連)なし)	1,773,200	OAC -SRP"666"	ノーマル設定 1コイン ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,449,700	BAZ	1コイン ALL ベガ1回ミス
3	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	1,236,000	FIN	1コインALL
4	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	1,196,300	ハゲカマ	1コインALL
5	ストリートファイターIIダッシュ(春麗)	1,060,100	GIL-LAG-H.T	1コイン ALL
6	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル)	1,021,000	(く)	1コイン ALL
7	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)	1,052,600	KAZ	1コインALL
8	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)	1,022,000	?	1コインALL
9	ストリートファイターIIダッシュ(ブランカ)	820,800	FIN	1コインALL
10	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	260,430	KOB	1コイン ALL ハガー×2

ファミリーランドカーニバル ☆=3

福島県会津若松市中町3-53 ☎(0242)28-2236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルフファング(Dコース)	835,980	HSG-AMT	1コインALL TYPE-電龍
2	ブレイゾン	2,878,800	1.駄洒落好き2.双子はこまどり姉妹3.みだらな高校生	
3	コズモギャング・ザ・ビデオ	9,227,380	大石蔵内助、気はやさしくて力なしなんてーものあり	GANG31 ノーミスALL
4	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	1,186,000	やっぱリュウがいいね (は)	1コインALL
5	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	638,500	全キャラクリア! (は) やるぜ対戦!	1コインALL
6	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル)	1,207,300	ふぉふぉふぉ	1コインALL
7	ストリートファイターIIダッシュ(バイソン)	816,800	ベガは完璧 コサックハメだー	1コインALL
8	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)	879,900	次はベガか! やってくるぜ(は)	1コインALL
9	ストリートファイターIIダッシュ(ザンギエフ)	836,400	プリンセスじん	1コインALL
10	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,042,500	ATS ケンよりリュウの方が強いぜ!!	1コインALL

ハイスコア通信その2 ―お店から―

○荏原ゲームコーナー(東京)

えばせん常連紹介第12回、(会)―KEの場合▼かつて荏原に君臨していた謎の組織「筐体クラッシャーズ」。パワードリフトが入荷後3日で破壊されるに至り、社長中里氏もついに組織の前に屈服した。しかし、首領(会)―KEはEGCすべてをその支配下に置いただけでは飽きたらず、ついにS○GA乗っ取りを決意した。進め(会)―KE―強いで(会)―KE―S○GAが―KEGAになる日は多分近い!!

○キャッスル&YOU²(東京)

町田常連紹介第4回PC―HRA

常連一のパチンコきちがい。町田のパチンコ事情で彼の右に出る者はいない。パチンコのやりすぎで、昨年学校へ行ったのがたったの3日(日大)。はたして彼は卒業できるのか。たぶん―JO。卒論予定「銀玉にかける僕の青春」。(く)荏原

○ゲームセンターUFO4店は(東京)

えー、つきましては6/14・6/28はダッシュを用いた大会です。我こそは、と思わん人は旭町へカミングー!(店員一同)

○プレシティキャロット松本店(長野)

ストIIダッシュの対戦熱がいささかクールダウンしてきた模様。某喫茶店「富士」のゴルフィンググレイツのお客はとてもレベルが高いんです。

○オレンジハットとなみ(富士)

お店の紹介や常連紹介のような部分を独立させたようなページが欲しいですね。ただ、一般性を持たせるのは難しいでしょうが(ファンロードのようになってしまうか)。

○遊―ngポイントセオラ(滋賀)

お知らせ――担当は、ストIIダッシュを7台入荷―それにストIIはそのまま7台ありますし、おまけの元祖で計15台。カプコンゲーム様々です。

○プレシティNASA杉本町(大阪)

〆切日の合言葉。(有)「しっかりけってるかぁ?」Ⓓ「うん」Ⓢ「あー」(日)「あほなー」by、X6―2―1―1(有)

○タウンスポットプレイランド(大阪)

シューティングに連射装置が付きました。あとストIIダッシュできました。これで乱入対戦台ができました。見知らぬ人をぶちのめせ!!

あと、某店の常連紹介ってモロにうちわネタのような気がするんですが。あれやるんだったらゲーセン紹介してください。

○チャレンジバンバン(愛媛)

鮫騒動にもめげず、瀬戸内海を越えて遠征に来てくださった皆様どーもです。また来てね。(担)

○サブカルチュア(福岡)

ストII&ストIIダッシュ通信台3組あります。毎日学生さんがアリさんよろしくむらがっております。

○ゲーム春駒トス店(佐賀)

うちの店は、ストIIダッシュの勝ち抜きを行ないます。暇な人は来店ください。(店員)

○ゲームピアチャンス国分(鹿児島)

1台しかないストIIダッシュが通信対戦台で、ストIIダッシュのスコアが出せない今日このごろ早く2台目がこないかなあ。(バイトR)

めざせハイスコア!!

新たにわかった事実で、ウルフファングのCコースでは永パにならないということが発覚しました。つまり、Cコースのみ集計続行ということです。(うーん、担当)

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブレイゾン(1P)	1,831,700	Y.S.	ノーマル 5面パーフェクト×2
2	コズモギャング・ザ・ビデオ(1P)	15,178,390	Y.S.	ノーマル ALL
3	ナイツオブザラウンド(1P)	427,020	クソゲーの天才	ノーマル 2P用 ラストボスL-16
4	タンブルポップ(1P)	1,103,300	RYUZI(MARS)	ノーマル ALL
5	タンクフォース(1P)	648,500	TMM(直PON)	ノーマル 25面
6	キャプテンコマンドー(1P)	200,300	CCC小野寺くん	ノーマル 2P用 ラストボス
7	ゴルフィンググレイツ	-12	TAG(MARS)	3ボール最高5ボール設定ALL
8	餓狼伝説(ジョー東)	579,000	ヤクルト君㊣Ⓨ	ノーマル ALL
9	F1グランプリ(Dコース)	7′57″899	TAG(MARS)	ノーマル 40pts ティレル中嶋
10				

ゲームランドキンコンカン&ドリーム ☆=6

宮城県仙台市若林区土樋14-3 ☎(022)268-9498(キンコンカン)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャング・ザ・ビデオ(2P)	13,583,420	ONOPON & +α	R33
2	ラストリゾート	527,600	ONOPON	2周 クリア
3	ソニックウィング	1,086,900	Y.S	2周目 最終面 AJ-37 使用
4	アラビンアンファイト	25,540	TROPICAL-CAT ③強	シンバット R7ステージ26
5	アラビアンファイト	25,160	TROPICAL-CAT ③強	ラマーヤ R7ステージ26
6	キャプテンコマンドー	274,870	K.O	ALL ジェネティー
7	キャプテンコマンドー	225,290	師匠様の弟子 H.S	ALL フーバー
8	ウルフファング Cコース	845,660	OAG²-ORE㊍	ALL 不知火 使用
9	ウルフファング Dコース	846,520	OAG²-ORE㊍	ALL 内光 使用
10	メタルブラック	602,520	やら夫君	ALL ㋖

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,365,800 1,315,800	しんのすけ(ぺ) しんのすけ(ぺ)	RYU ALL KEN ALL
2	ストリートファイターII	1,141,000 1,940,400	札幌の人 アッシー	ブランカ ALL ガイル ALL
3	ストリートファイターII	912,600 996,100	INU-犬黒 しんのすけ(ぺ)	春麗 ALL ダルシム 12人目
4	ストリートファイターII	688,800 967,700	INU-犬黒 しんのすけ(ぺ)	E・本田 ALL ザンギエフ ALL
5	ストリートファイターII	870,700 923,800	しんのすけ(ぺ) INU-犬黒	バイソン ALL バルログ ALL
6	ストリートファイターII	1,135,800 842,900	しんのすけ(ぺ) しんのすけ(ぺ)	サガット ALL ベガ ALL
7	コズモギャング・ザ・ビデオ(1P)	9,521,240	NOBさん	ノーマル 33面
8	コズモギャング・ザ・ビデオ(2P同時)	16,417,340	KANちゃん、と…… DDT○ハゲ!!	ノーマル 32面
9	ヘクシオン(ノーマル)	630,434	あっちゃんY.O	レベル 64 ライン 227
10	ヘクシオン(ロング)	813,713	あっちゃんY.O	レベル 164 ライン 572

プレイシティキャロット旭川店 ☆=15

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングズ	13,439,660	SHADOW-K.T	1コインオール 1P
2	スティールガンナー2	225,660	PHANTOM	1コインオール 1P 48.5%
3	ストリートファイターII	1,549,500	SHADOW-K.T	ブランカ Ⓟ21 DKO×27
4	キャプテンコマンドー	232,730	青龍カリ36号	1コインオール ジェネティー
5	ゴークス	539,820	AMUL & Oh!NO!	2P合計 5-5
6	ストリートファイターIIダッシュ	1,280,500	魔B党-K.O	1コインオール ダルシム
7	ストリートファイターIIダッシュ	1,053,600	X'Lim-KDO／2	1コインオール ブランカ
8	ストリートファイターIIダッシュ	1,005,200	ALEX-BIO	1コインオール バルログ
9	ストリートファイターIIダッシュ	868,200	魔B党-K.O	1コインオール ザンギエフ
10	サボテンボンバーズ	5,891,000	牧伸二と日景BAND リーチ1発玉川宗美。	1P R-30 ゼツゼツバンバン

ゲームランドアタック ☆=1

宮城県仙台市宮城野区萩野町4-5-41 ☎(022)235-8794

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	893,400	素肉裏、健 ㋚三兄弟	1コインオール
2	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)	766,100	素肉裏、健 ㋚三兄弟	1コインオール
3	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)	822,300	素肉裏、健 ㋚三兄弟	1コインオール
4	ストリートファイターIIダッシュ(バイソン)	1,100,900	素肉裏、健 ㋚三兄弟	1コインオール
5	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル)	1,204,800	素肉裏、健 ㋚三兄弟	1コインオール
6	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,215,800	素肉裏、健 ㋚三兄弟	1コインオール P×16
7	キャプテンコマンドー(フーバー)	213,210	イデア会々長	1コインオール
8	餓狼伝説(テリー)	455,700	EGA オーダイン少年	1コインオール P×13
9	餓狼伝説(アンディー)	455,100	銀河帝国軍上級大将	1コインオール P×14
10	餓狼伝説(ジョー)	612,700	EGA オーダイン少年	1コインオール P×11

ハイテクセガ青森&新町 ☆=11

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	1,081,200	PC太郎さんもガンバ!!CAS-MG	クリア ベガ
2	コズモギャング・ザ・ビデオ	15,419,560	弘前ハイローザ復活してくれー	ALL
3	アラビアンファイト	22,140	星流学園ウラ番 折鶴の結花Ⓣ	
4	クイズ地球防衛軍	875,900	W・A	
5	鮫!鮫!鮫!(1PVer)	10,000,000+α	DGRS-穴うめ野郎 1年前のスコアだ!	3周目6面にて 達成 穴うめ
6			E-SWAT'sKEN様ごめんなさい。	今度は家にいます。
7				
8				
9				
10			今月はこれだけだ。	

ゲームプラザヴィクトリア ☆=10

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	1,112,200	ヘッドプレス命 QS-リキさま!!	ALL3万×10 5万×58万×0
2	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)	1,382,300	Bz-たつる、やはり姫都恵か?	ALL3万×12 5万×58万×1
3	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)	1,252,600	あっし	ALL3万×9 5万×68万×2
4	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)(リュウ)	1,452,800 1,210,000	QS-リキさま!! H・I・ROKIです	ALL13-5-2 ALL10-6-0
5	ラストリゾート㊥	599,400	EXE-ゆうすけ㊫	2周ALL 残×0 タコミス×2
6	キャプテンコマンドー㊥㊙(ジェネティー)(キャプテン)	285,110 244,150	あつし あつし	ALL HG×2 ALL HG×0
7	キャプテンコマンドー㊥㊙(ショウ)(フーバー)	224,960 262,760	あつし Bz-ミモ-ちはる	ALL HG×1 ALL HG×1
8	ナイツオブザラウンド㊙(ランスロット)(アーサー)	443,680 478,900	QS-リキさま!! ㊊昇太真打昇進CIA	7面ボスLV16 ALL LV16
9	ストリートファイターII(ケン)(ブランカ)	1,553,800 1,574,900	QS-リキさま!! HU-FEDMRDE	3万[illegible]Ⓦ29[illegible]1 ALL㋩ Ⓦ21
10	ゼクセクス㊥	3,030,200	EXE-ゆうすけ㊫	2周ALL 1UP×4 大吉

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆=3

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内 ☎(0184)24-5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルフファング(5-D)	1,201,000	はしも	1コインALL 紫電使用
2	コズモギャング・ザ・ビデオ(2P)	14,599,940	ギャラいけ + ニンジャリアン	GANG33
3	ギャルズパニック(1P)	全面クリア	はしも♡DDT	1コインALL
4	バーニングファイト(1P)	215,750	けつかいー	4面ボス デューク使用
5	ストリートファイターIIダッシュ(春麗)	1,302,700	つかれる㋚TM	1コインALL P×20 つめ×0
6	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	1,214,100	SLASHER-NORI㊕	1コインALL つめ×0
7	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,273,500	燃太郎	1コインALL つめ×2
8	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル)	1,404,000	燃太郎	1コインALL つめ×0
9	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)	1,236,700	うしゃしゃ男	1コインALL つめ×0
10	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)	1,208,700	ダークナイト	1コインALL つめ×0

プレイシティキャロット八戸店 ☆=4

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	64番街(リック)	1,872,603	㋛	ALL
2	スティールガンナー2	225,810	PONだ!!	ALL ガルシア使用
3	コズモギャング・ザ・ビデオ	10,528,260	PONだ!!	33面
4	クイズ地球防衛軍	1,088,600	KIYO.MOMOゆき大好き!	ALL 93%
5	サボテンボンバーズ	30,946,700	DAN	50面
6	ウルフファング(Aコース)	1,284,530	DONだ!!	ALL 閃光
7	ウルフファング(Dコース)	877,100	PONだ!!	ALL 閃光
8	ストリートファイターII(ケン)	1,082,600	リュウケン小僧免許皆伝㊏	ALL
9	ストリートファイターII(ザンギエフ)	987,300	㋩	ALL
10	ストリートファイターII(バルログ)	1,149,700	ヒョー魔人1号	ALL

ファミリーランドピノキオ ☆=2

北海道札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737-9215

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	1,336,900 914,700	娘溺泉 BY西山君 コーヒーは UCC	バルログ ALL ザンギエフ ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ	887,700 831,300	コーヒーは UCC MIU-美悠	サガット ALL ベガ ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ	788,300 779,000	コーヒーは UCC	ブランカ ALL 春麗 ALL
4	ストリートファイターIIダッシュ	604,100	MIU-美悠	リュウ ALL
5	ナイツオブザラウンド	423,720 410,580	コーヒーは UCC コーヒーは UCC	ランスロット アーサー
6	ボンバーマン	680,600	SG-ELF-帝国臓器の MR-カルシトラ	4-6
7	タンクフォース	757,600	SG-ELF-帝国臓器の MR-プロスター	31ROUND
8	ソニックウイングス	938,000	紅の愛をRUMIさんへ・・・魔法使い山田	2-5 F14
9	フック	110,405,320	今月17日僕の為に遊びに来てネ>>るみ	
10				

ハイスコア通信その1
―お店から―

○プレイランドファンタジア&バレンシア(秋田)
遊びにきてねえ、まってるわ♡
女っ気ないですけど。fromファンタジア

○ファミリーランドカーニバル(福島)
ストリートファイターII(ダッシュ)対戦台設けてありますので、自信のあるかたはどうぞいつでもおいでください。

○八千代プレイランドカーニバル(千葉)
ストリートファイターIIダッシュ待たずにできます!(4台入荷)それからテレラサービス実施中です。店員に一声かけてください。

○ゲームインDAIEI(千葉)
ストIIダッシュのスコア集計はしてもいいんですけど、店サイドの見解としては常に対戦でインカムをあげてほしいというのが本音でして、敢えてボードも設置していません。仮に1人用でプレイしていても、誰かしらに乱入されて結局対戦してしまうというのが実情でしょう。ちなみに当店では、IIとIIダッシュを交互に4台+5台(・ー)並べて隅のほうで盛り上げて(みんな汗だく)います。

○プレイランドスカイシアター(埼玉)
当店は駐車場(20台位駐車可能)を完備しておりますので、夏休み等の遠征、大歓迎です。遠方からの来店の方はTELください。by、心臓の弱い人Ⓡ

○ハイテクセガ東松山(埼玉)
なぜかハイパースポーツスペシャルが大人気!?しかも連付!!この連射について一言おそい!!以上だ!

君こそゲーメスト！

その1

ストリートファイターIIダッシュ	リュウ	1,591,000	VAP改め VAPINKI	荏原ゲームコーナー (東京)
	ケン	1,550,900	ケンの服をピンクにする会VAPINKI	荏原ゲームコーナー (東京)
	本田	1,381,900	就職1カ月目達成記念 ESSAY-JUN㊙㊎	プレイランド スカイシアター (埼玉)
	春麗	1,504,500	激甘レジオやってねーすさまG-Rカモネ㋙	扇ケ丘レジャーセンター (石川)
	ブランカ	1,574,300 連	さらば○阪大学 Xenom鳩㊫㊣㊤	タイトーイン002 スタジアム (大阪)
	ザンギエフ	1,586,500	クサイ男がムサいキャラで完全復活!HIR	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー (東京)
	ガイル	1,591,200 連	CYCLONE-HURRICANE	タイトーイン002 スタジアム (大阪)
	ダルシム	1,324,700	今日から僕も獣連者だ FGK-BIG-K㊙	ゲームセンターUFO 4店 (東京)
	M.バイソン	1,507,200 連必	CYCLONE-NEC	プレイシティNASA 杉本町 (大阪)
	バルログ	1,480,100	Y、お	遊ingポイントセオラ (滋賀)
	サガット	1,515,600	Ⓚ	八千代プレイランドカーニバル (千葉)
	ベガ	1,503,300	DEVICE-DEN	プレイシティNASA 杉本町 (大阪)
サボテンボンバーズ		59,383,100 ××面	G.M.C.R-I	イエローハット (愛知)
ブレイゾン	連付き	4,629,300		ビッグキャロット京都 (京都)
	連なし	4,335,000	IML-UUUㇳ	キャノン最前線 (愛知)
64番街		1,872,603	じ	プレイシティキャロット 八戸 (青森)
クイズ迷探偵ネイジオ	シナリオ1	194,900	G.M.C.みやさん	モンキーハウス本館 (福岡)
	シナリオ2	176,500	TPL	キャノン最前線 (愛知)
			G.M.C.みやさん	モンキーハウス本館 (福岡)
ミューティションネイション	連付き	3,210,000	HST-㊔SPT	荏原ゲームコーナー (東京)
	連なし	3,199,300	ZBG-KFU ケッ、終わってるよ。	
ギャラクティックストーム		13,384,200	にせたらばー&ぱぱら	個人申請タイトーインサーカス (京都)
ライオットシティ		1,958,650 最終面	ESSAY-MYK	ハイテクセガ高崎 (群馬)
コズモギャング・ザ・ビデオ		24,339,650	ベジータ㊮㊗	個人申請ハイテクセガ神戸 (兵庫)
ソニックウイングス	F-14	1,390,600	ICE君頑張れ!本家MST応援します	ゲームセンターコパIII (神奈川)
	FSX	1,191,000 連	新サークル TVBUGS-TYR-ひむ	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー (東京)
	F-15	1,056,700 2-7	G.M.C.R-I	個人申請モンキーハウス本館 (福岡)
	JAS-39	831,900 2-5	G.M.C.R-I	モンキーハウス本館 (福岡)
	AV-8	1,112,800 2-7	○○コだったらALL N.ARC-IZAT	ゲームセンターコパIII (神奈川)
	IDS	961,500※ 2-6	TLS-ベテルギウス	ゲームピアチャンス国分 (鹿児島)
アラビアンファイト	シンバット	31,560	ESSAY㊙大穴船長	ハイテクセガ高崎 (群馬)
	ラマーヤ	28,540	塾と偽りハイテクセガ ESSAY-ABN㊗	
	ゴルドー	25,870	食費と偽りゲーム代 ESSAY-ABN㊗	
	ダッタ	28,820	ESSAY-ABN㊗	
ヘクシオン	ノーマル	10,000,000 +α	全国3店、個人申請1名の皆様	
	ロング	10,000,000 +α	SSC-VAPINK EGC-㊄MKZ	荏原ゲームコーナー (東京)
	ビッグ	962,145	SSC-VAPINK	
	スラッシュ	61,054	EGC-㊄MKZ	
スティールガンナー2		309,550	ESW-YOK	ジャンボ&ABC (大阪)
ラストリゾート	連つき	832,300	世紀末覇者味噌汁王 HYAKU-UGF	個人申請タイトーイン002スタジアム (大阪)

今月は、ストIIダッシュ一色といった感じ。全12キャラの集計はたいへん。現時点でのトップは僅差でガイルといったところですが、リュウとの差はわずか200点。逆に、点が低いのはダルシム。やはり基本点が安いのは厳しいか?でも、戦いはまだ始まったばかり。ただ、ストIIのようにダブルKOで稼げないので少しずつ記録が伸びていきそう。ちなみに、ストIIのほうは今回は1キャラのみ更新。やはり、世代交代といったところか?

サボテンボンバーズは、面数優先ですが、いきなり2周目に突入です(××面)。はちゃめちゃファイターの例を見るまでもなく、2周目は鬼。一応カンストまで集計予定です。でも、あっさりでるかなぁ。

ブレイゾンは連射装置別で集計です。オールパーフェクトはきついか?

64番街はキャラ別集計はしていません。

クイズ名探偵ネオ&ジオはシナリオ別で集計です。が、シナリオ2では同点。限界なのかな?でも、エイトマンの例もあるし…。

ミューティションネイションは、プレイヤーの希望により連射装置別で集計です。が、ほかにプレイしている人が…。

ギャラクティックストームは、またしてもパシリか?

JOYCOM'S ☆=5

茨城県日立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル ☎(0294)35-9892

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)(ガイル)	1,368,000 1,366,500	50円人間ABESIM	1COIN ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	1,107,100	50円人間ABESIM	1COIN ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)(春麗)	1,486,500 1,215,800	F'-どす子	1COIN ALL
4	ストリートファイターIIダッシュ(ザンギエフ)(M・バイソン)	954,800 859,200	㋪KAZだよ	1COIN ALL
5	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)	1,204,000	PIYO	1COIN ALL
6	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)	1,325,500	のり五郎	1COIN ALL
7	スティールガンナーII(2P側)	228,510	やっぱこの人BAN-D	1COIN ALL 54.5%
8	ラストリゾート	670,650	ココア大好き!氷室万寿	1COIN ALL
9	ブレイゾン	1,907,300	2代目AMOロットランド必ず買います	5面 100%×3
10	ソニックウィンダス	820,300	DEUS-HRO-K.K	2-3 F14 1COIN

八千代プレイランドカーニバル ☆=17

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)(ケン)	1,013,600 1,218,800	KSD-HSS エルボーの達人	1コインALL 1コインALL
2	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル)(ダルシム)	1,486,700 1,303,900	新小岩のガイル ヘタクソBOB	ALL㊖パ 爪×1 1コインALL
3	ストリートファイターIIダッシュ(春麗)(バイソン)	1,419,800 1,411,400	TBG-No.1 KSD-FCM	1コインALL 1コインALL
4	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)(ベガ)	1,515,600 1,339,600	Ⓚ Ⓜ	1コインALL 1コインALL
5	アラビアンファイト(ゴルドー)(ダッタ)	24,870 20,420	Z³・らじあめ㊄ 高沢一成(GNP君)	1コイン 7面 1コイン 7面
6	エドワードランディ	3,226,943	高沢なりお君㊄ くそしゅー団GNP	1コインALL
7	スティールガンナー2	290,640	DDS	1コインALL 命中率64.1%
8	サンセットライダーズ	1,079,910	気がつくのが遅い KSD-SAT・ボブ	1コインALL BOB P×4
9	ストリートファイターII(E・本田㊖付)	1,603,700	KSD2代目団長はホモです㊖㊥	1コインALL㋩ Ⓓ×26 爪×3
10	グラディウスII	10,000,000+α	悲願達成!! GMC-WGFC-MAR	11-5にて達成 4-Ⓕ

ゲームインDAIEI ☆=6

千葉県市川市南八幡4-1-7 ☎(0473)76-9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブレイゾン	3,037,600	かわっち	ALL
2	サボテンボンバーズ	20,909,700	K.S	R=46
3	ヘクシオン	1,441,884	ポチパワー使用 PEE	ライン=153 レベル=45
4	フーピー	1,372,180	TUK ㋜	R=E-3
5	ラストリゾート	636,400	HORI-CIB	2周ALL
6	レジオネア	1,358,850	サイレント	R=5 フランク
7	アラビアンファイト(ゴルドー)	25,380	サイレント	R=6-5
8	アラビアンファイト(ダッタ)	15,110	KIN	R=5-4
9	グランプリスター(モナコ)	4'30"73	GC-WISEⒶ	1人プレイ
10	グランプリスター(ジャーマニー)	4'31"53	JUN	1人プレイ ALL

ハイテクセガ東松山

埼玉県東松山市箭弓町1-6-16 ☎(0493)24-3355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャング・ザ・ビデオ	11,881,000	E.T.	31面
2	餓狼伝説(アンディ)	512,200	亀頭師さくれつ!! α-DSV-右京	P×16 ALL
3	餓狼伝説(テリーボガード)	475,300	α-DSV-右京	P×13 ALL
4	クイズ地球防衛軍	702,900	PLUS-α	ALL 89%
5	F1エキゾーストノート(MT)	49'71	E.T.	P-200
6	F1エキゾーストノート(AT)	50'85	E.T.	POINT200
7	ソルバルウ	220,570	E.T.	93.1RATE
8	ストリートファイターIIダッシュ	スコア募集中	はよーやらんかー!! やらね～か?!	まっいっか……
9	アラビアンファイト	スコア募集中	誰かやっておくれ～	5人設定 なんと!ノーマル
10	ハイパースポーツスペシャル	330,980	デンジャラスアニマオタッキーロリコン3世	ALL ㊖付 ノーマル

プレイランドスカイシアター ☆=64

埼玉県深谷市西島町2-20-25 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル)	1,467,600	17才就職2回目→余裕 ESSAY-CPF-B.F㊌	ノーマル ALL サガット落ち つめ×1
2	ストリートファイターIIダッシュ(E・本田)	1,381,900	就職1カ月目達成記念 ESSAY-JUN㊙㊎	ノーマル ALL P×21つめ×0
3	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,348,500	魔王 引退(?) 記念♡ ESSAY-CPF-0が3つ	ノーマル ALL つめ×1
4	ストリートファイターIIダッシュ(ダルシム)	1,223,100	埼玉工業大学の新星♡ F'-YM.T	ノーマル ALL P×19 つめ×0
5	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)	1,225,400	高崎 終ってるよ～ ESSAY-SOL	ノーマル ALL クリア2回目
6	サボテンボンバーズ	27,174,800	心臓が止まっちゃう ♡♡ ESSAY-REO	ノーマル 3機 R=60やめる。
7	アラビアンファイト(ラマーヤ)㊝	23,450	BUG君高崎にも来てね ESSAY-ABN㊗	ノーマル ALL 残×1
8	レジオネア(アルフレッド)㊖㊝	2,214,150	尾崎豊さん 永遠に… ESSAY-STER	ノーマル ALL 魔王!?
9	レジオネア(クリス)㊖㊝	2,146,600	アンフェタミン 0.5g使用 ESSAY-STER	ノーマル ALL 盲体 それ?
10	レジオネア(フランク)㊖㊝	2,139,900	魔王君ゾンビ化記念♡ ESSAY-STEAR	ノーマル ALL 僕知らない。

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=16

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	202,970	貝沼 敬悌	JENNETY ノーミスクリア
2	サボテンボンバーズ	180,606,200	CBR	50面
3	ソニックウィングス	439,900	みすてないで Good-P	7面 ヴィリアム
4	タンクフォース	133,400	あさみ	8面
5	ナイツオブザラウンド	326,080	M・M	L11 パーシバル
6	コズモギャング・ザ・ビデオ	1,654,990	サル川ウキ夫	
7	64番街	237,750	ナベケン	
8	ブレイゾン	168,100	馬座留出 御猿	2面
9	ストリートファイターIIダッシュ	1,182,300	MGPC-KYU	バルログ ALL
10	ミューティションネイション	131,200	題字 北島三郎	AREA 2

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=3

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	214,920	N・Y	
2	ストリートファイターII	1,384,500	NACTIYA	ノーマルケン
3	メタルブラック	1,678,500	SAMだよ	ノーマル 連なし
4	メタルブラック	1,642,600	K・GOSHO	ノーマル 連つき
5	ゼクセクス	2,100,200	MAX	
6	ゼクセクス	2,362,300	SAMだこのやろ	
7	ストリートファイターII	1,421,800	さとちゃん24	ノーマル ダルシム
8	ナイツオブザラウンド	463,700		
9				
10				

プレイスポットサン ☆=56

神奈川県小田原市栄町1-14-57 ☎(0465)23-3791

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(春麗)	1,467,300	CHIBIDEV	ALL(パ)
2	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,325,100	CHIBIDEV	ALL PX17
3	ストリートファイターIIダッシュ(ザンギエフ)	1,235,000	5月からは宮城県民 HOT(伊)(達)(政)(宗)	ALL PX18
4	ストリートファイターII(リュウ)	1,498,000	超モツ煮(研)ケンケン男 暗黒魔王CHIBIDEV	ALL(パ) DX18
5	ソニックウイングス(IDS)	880,600	忍者ヴィームも得意技スーパー大聖者PUL	2周目4面
6	スターフォース(ハード)	3,224,200	小田周歴5年で終了 ヘボゲーマーHOT	30エリア ゴーデスのがし
7	ボンピングワールド	3,665,070	俺はスーパータイガー MPO-Y.K.(ウソ)(爆)(笑)	ALL 残3キ ファミマガ使用
8	出たな!!ツインビー	3,266,350	だめだ…お前のみそ汁は超まずい。MPO-Y.K.	2周目4面 調教がたりないな
9				
10				

ニュースター ☆=1

山梨県甲府市国母5-20-16 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	1,024,900	WOWスタイナー兄弟	1コインALL バルログ
2	ストリートファイターIIダッシュ	746,500	80万 WCW	ALLクリア ベガ ノーマル
3	ストリートファイターIIダッシュ	662,700	WCWスタイナー兄弟	ALLクリア E・本田
4	ストリートファイターIIダッシュ	974,300	森沢優	ALLクリア リュウ
5	ストリートファイターIIダッシュ	693,500	黒ブタPえミー	ALLクリア M・バイソン
6	ストリートファイターIIダッシュ	983,600	ガイル、ドブケン	ALLクリア ケン
7	ストリートファイターIIダッシュ	842,000	WCWスタイナー兄弟	ALLクリア サガット
8	ラストリゾート	289,400	森沢 優	
9	キャプテンコマンドー	186,090	HANIWA	最終面 ジェネティ
10	ナイツオブザラウンド	439,830	ENC	1コインALL ランスロット

西銀座ゲームプラザ ☆=4

山梨県甲府市中央1-12-43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,488,700	Mr.K まだまだあまい!	PX24 タルミス 155万は…
2	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)	1,393,700	目標160万 FLAP-Tsubasa	PX? ALLだけど
3	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	1,380,200	R.M	PX
4	ストリートファイターIIダッシュ(ダルシム)	1,248,900	ヨガファイヤー200回 FLAP-ANP	PX20 ALL
5	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル)	1,254,900	ベガ死!無念 FLAP-RYU	PX? クリアできず
6	ストリートファイターIIダッシュ(春麗)	1,126,700	こんなのばっかり FLAP-RYU	PX? クリアできず
7	ラストリゾート	604,000	C&P-IML(み)	2周ALL
8	コズモギャング・ザ・ビデオ	18,876,540	山梨県網霞奈先生ファンクラブ会長 FLA	ALL 3機使用
9	ソニックウィングス	650,300	P-ANP(副)会長はSAL氏?)	キース使用 2-1
10	アラビアンファイト	11,150	YAS 仕事しろ!!	5面 のびでない

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ地球防衛軍	683,600	ALICE	ハッピーエンド 1クレジット
2	キャプテンコマンドー	179,430	YAT-岡持やっ太	フーバー使用 ラスボス バカ×1
3	ストリートファイターII	1,406,000	YAT-岡持やっ太	
4	フーピー	606,970	人間模怒寄	D-2
5	ヘクシオン	204,988	FTGおじさん	ウーム難しい
6	ストリートファイターIIダッシュ	976,300	KAZ	ブランカ使用 1コインクリアー
7	ストリートファイターIIダッシュ	935,700	K.T	バルログ 1コインクリアー
8	クラッチヒッター	AV583	下等はざんぱんずき	西武VSオリックス
9				
10				

プレイシティキャロット松本 ☆=7

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	功夫老師	61	Tiny-善の字	免許皆伝 驚異的運動神経
2	バブルボブル	9,999,990	APO(ら)	6-85 残1 スーパーモード
3	コズモギャング・ザ・ビデオ	12,789,710	T・PAC-Y.Y	ALL ノーマル
4	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	1,482,400	T・PAC-Y.Y	パ×22 爪×3 リュウ・バル逃し
5	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)	1,330,100	T・PAC-Y.Y	
6	ストリートファイターIIダッシュ(春麗)	1,227,600	T・PAC-笑ごまFORNA	パ×18
7	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)	1,246,100	RAI	パ×19
8	ストリートファイターIIダッシュ(ダルシム)	1,146,900	Tiny-DIL	パ×18 爪×2 安いっ!!
9	ストリートファイターIIダッシュ(ブランカ)	1,094,500	RAI	パ×10
10	ストリートファイターIIダッシュ(E・本田)	936,100	RAI	パ×8

カジノカーニバル ☆=14

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス	906,300	有害指定キャラ ロリロリケツヒキ	2-4 トムキャット
2	ソニックウイングス	420,900	とよけん・石川・春がきた。突然昇龍拳!!	HIEN使用 7面
3	アラビアンファイト	20,520	もりくぼ君	ゴルドー使用 6-5
4	ストリートファイターIIダッシュ	726,300	サガット弱すぎ	1コインALL サガット
5	ストリートファイターIIダッシュ	812,200	コンピューター バイソン強し	1コインALL ケン
6	ストリートファイターIIダッシュ	783,400	いぼいぼ今頃ブラックホール!!1人でやれ!!	1コインALL リュウ
7	ストリートファイターIIダッシュ	903,900	ダッシュは真空ではない	1コインALL ガイル
8	ストリートファイターIIダッシュ	670,500	なぜ、なぐる音がちがう	1コインALL ベガ
9	ストリートファイターIIダッシュ	692,400	ファイナルパンチ連打	1コインALL バイソン
10	フーピー	402,910	隆・拳・サガットにいじめられガイル死ぬ!!	C-2

ゲームセンターUFO4店合同

東京都町田市旭町1-7-5 ☎0427(29)5603 ☆=84

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(1P・ブランカ連付)	1,396,100	初登場!8(相○台のお店♡)の人ONY様	1cALL ③×3 ⑧×1(落)
2	ストリートファイターIIダッシュ(1P・ケン)	1,327,500	風がつべたいですね委員長♡ライダー小林(完)	ALL ③×4 ⑤×1 ⑧×1(落)
3	ストリートファイターIIダッシュ(1P・春麗)	1,140,100	ほとばしれテグザービーム!アリシアCAT	1cALL 連なしでちゅ♡
4	ストリートファイターIIダッシュ(1P・ザンギエフ)	1,218,400	ムーンモヒカンアクション!セーラーBT夫	ALL ③×? ⑤×2 ⑧×1(落)
5	ストリートファイターIIダッシュ(1P・ダルシム)	1,324,700	今日から僕も[illegible]者だ FGK BIG-K[illegible]	1cALL その他はひみちゅ
6	ストリートファイターIIダッシュ(1P・M・バイソン)	820,100	秘密結社の新メンバーしるちす=さとお♡	1cALL ひ・み・ちゅ♡
7	ストリートファイターIIダッシュ(1P・バルログ)	1,303,700	そしてリリーフ登場!勿論8の人DRZ参上	1cALL 連付よなあ!
8	コズモギャング・ザ・ビデオ(1P・連付)	9,794,060	黒き皮をまといし義理の兄貴をもつ男CAT	1cG-32 1UP×4
9	コズモギャング・ザ・ビデオ(2P同時連付)	15,122,910	業界王と欲望王の超絶無敵ペア!伊佐&近藤	1cG-32 1UP×4
10	フーピー(1P)	642,620	旭町のけっこう仮面おっぴろげジャンプ福島	C-2 永井豪先生ごめんなさい

ゲームセンターコパIII ☆=40

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ケン・(連))	1,522,900	[illegible]大研究中!!! N.ARC-IZA(T)	ALL P×23 ツメ・0ノーマル
2	ストリートファイターIIダッシュ(春麗・(連))	1,400,900	(ち)(ん)(子)(ス)(ギ)(土)(偶)	ALL P×22 ツメ・0ノーマル
3	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ・(連))	1,440,900	ゴキブリ退治はバルサンだよCYR-MST	ALL P×24 ツメ・0ノーマル
4	ブレイゾン(1P・(連))	3,396,100	キリリときまったナイスボーイ!N.ABE	ALL 残×2 百%×2ノーマル
5	ラストリゾート(1P・(連))	701,500	TPO(フェラーリ使用)	ALL 残×0 ノーマル設定
6	ソニックウイングス(1P・F-14)	1,390,600	ICE君頑張れ!本家MST応援します	ALL 1万×6 ノーマル設定
7	ソニックウイングス(1P・AV-8)	1,112,800	○○コだったらALL N.ARC-IZA(T)	2-7ボス ノーマル設定
8	ソニックウイングス(1P・IDS)	909,500	ジジイがじじいでプレイ! MCO	2-5 ノーマル設定
9	ヘクシオン(1P・ノーマルゲーム)	11,294,298	トイレに行くのを我慢 CYR-TEM(武)	ライン6657 レベル1783
10	ボンバーマン(1P)	12,057,500	リモコンは生活必需品 CYR-TEM(武)	ALL 1UP×3 残×0 ノーマル

ゲームプラザニューヨーク ☆=2

神奈川県鎌倉市大船1-22-26大船会館2F ☎(0467)44-0027

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	1,171,400	BAO-(よ)	ALL P×15
2	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)	1,043,100	BAO-(よ)	ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	816,500	DRAGON FIRE!!	ALL P×9
4	コズモギャング・ザ・ビデオ(1P)	18,824,900	ECM-FISCHER	ALL 3ミス 100万×3
5	ソニックウイングス(AJ-37)	1,048,900	ECM-ZENJI	2-6
6	ソニックウイングス(F-14)	950,300	ECM-ZENJI	2-5
7	ウルフファング(スペシャル)	1,399,210	IWA-MODE	閃電 4-A
8	ストリートファイターII(ガイル)	1,512,900	まだまだ甘いぞ! EXE-CORE	DKO×?爪×1 3×2 8×1ミス
9	ゼクセクス((連)付き)	3,747,700	あとは1UPの数しだい SIT-M.K	2周ALL 1UP×5 残0
10	ボンバーマン(1P)	10,493,900	プレイ見たかったです CYR-TEM	ALL 100万落ち

ガレージキャロットタマプラーザ店 ☆=7

神奈川県横浜市緑区美しが丘1-5-8 ☎(045)903-4056

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	203,560	メガテンフリーク インタプリタ君	ALL 全ゲーム標準設定
2	キャプテンコマンドー(ショウ)	165,410	コイツでクリアできるのか?インタプリタ君	8面
3	コズモギャング・ザ・ビデオ	13,460,020	無	ALL 連射付 100万×1
4	ミューティションネーション	147,600	NA6CE	2面
5	ブレイゾン	492,500	オムスビマン(だ)	2面
6	ストリートファイターII(ブランカ)	1,476,900	わずかに(笑) TON	ALL D×13 P×ALL 爪0
7	クイズ廊下に立ってなさい	105,200	コムスビマン(だ)	3面 83%
8	クイズ迷探偵ネオジオ(シナリオ1)	17,400	787B	
9	クイズ迷探偵ネオジオ(シナリオ2)	22,000	MXR-01	
10	F1エキゾーストノート(AT)	0′49″03	MASSACRE LIE	GOAL DP200

池袋プレイランドラスベガス ☆=9

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ラストリゾート	635,400	C&P-ILM(み)	2周ALL (連)なし
2	サボテンボンバーズ	17,014,100	CBR	40面
3	ソニックウイングス	951,400	マヤノの単でまけた男 DMD	2-5 (連)なし 1P スウェーデン
4	ヘクシオン	1,416,739	上海IIおやじのパイ毛	レベル51 ライン177
5	フーピー	1,368,040	Eは楽勝Fは………… ピエール君	E-1 F1まではのびる
6	コズモギャング・ザ・ビデオ	18,327,040	C&P-ILM(み)	ALL 残3 (連)なし
7	スティールガンナー2	236,210	α-DSY-右京	66.2% ALL 2P側
8	チャリオット	4,459,800	モスモスよが夫	ALL 残5 (連)あり
9	F1グランプリ	7′11″387	DNQ	DP40Cコース A プロスト
10	F1グランプリ	7′09″772	DNQ	DP40Bコース R.パトレーゼ

ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー ☆=169

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823(ノーベル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ザンギエフ)	1,586,500	クサイ男がムサいキャラで完全復活!HIB	ノーマルALL ブラ、ザンギ落ち
2	ギャラクティックストーム(ボンバー連付)	8,192,250	今月はMにやる。でも来月は?TYR-けん	ノーマルALL PB×17
3	ラストリゾート(連付)	822,900	髪の毛がなくなる。TVBUGS-HIR	ノーマルALL ムダ死に多し
4	サボテンボンバーズ	20,464,800	今月は生田の勝ち! CYR-イエティ(F)	ノーマル100面でも負けください。
5	ソニックウイングス(FSX、連付)	1,191,000	新サークル? TVBUGS-TYR-ひむ	ノーマルALL とったでしょう。
6	ソニックウイングス(AV-8、連付)	868,400	穴ゲーム?TVBUGS-星白金-ひむ	ノーマル2-5 あやしい。
7	ナイツオブザラウンド(ランスロット、(必)付)	571,970	往復2180円。MFC-Flipper(因)	ノーマルALL 1UP×1残=0
8	剣豪	4,160,000	会員1号。TVBUGS-IML-YUJ	ノーマルALL 残=0
9	コットン(1周目、連付)	1,787,850	久々の万ケタ更新。CYR-イエティ(F)	ノーマルALL
10	ストリートファイターIIダッシュ(ブランカ)	1,405,000	まだまだこれから。FREEZIN'	ノーマルALL 3万×4ミス

荏原ゲームコーナー ☆=195

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)3781-4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	1,591,000	VAP改め VAPINK!	ALL(パ) つめ3 ケン・ベガ2RD
2	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,550,900	ケンの服をピンクにする会VAPINK!	ALL(パ) つめ1
3	ストリートファイターIIダッシュ(M・バイソン)	1,441,700	アラビアンファイトに出現!(図)	ALL(パ) つめ2
4	ミューティションネイション(連)	3,210,000	HST-(お)SPT	ALL ※全機種ノーマル設定です。
5	ミューティションネイション(連)なし	3,199,300	ZBG-KFU ケツ、終わってるよ。	ALL DMCにささぐ。
6	ヘクシオン(ノーマル)	10,000,000+α	SSC-VAPINK EGC-(元)MKZ	LINE2289 LINE1582
7	ヘクシオン(ビッグ)	962,145	SSC-VAPINK	LINE 153 LEVEL 91
8	ヘクシオン(ロング)	10,000,000+α	SSC-VAPINK EGC-(元)MKZ	LINE1478 LINE1446
9	ヘクシオン(スラッシュ)	61,054	EGC-(元)MKZ	LINE 89 LEVEL 20
10	ストリートファイターII(ケン(連))	1,721,600	ラマーヤのイラスト落選!落ち込むVAP	ALL(パ) つめ3 DKO×52

キャッスル&YOU² ☆=236

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0247)28-8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヘクシオン(ノーマルモード)	10,000,000+α	がっちんこ (E)SSC-VAP	ライン1364 LV364で達成
2	グランプリスター(モナコ)	4′31″14	いこひ復活ぴー (E)RVS-TRI	ALL ノーマル設定
3	グランプリスター(ドイツ)	4′31″37	ウソつくヤツは殺す! (E)CYR-MIK	ALL ノーマル設定
4	ウルフファング(Aコース)	1,591,500	永パなら教えて下さい。(E)VAG-KIA氏	ALL 紫電使用 ノーマル設定
5	ウルフファング(Cコース)	912,500	僕デンシーやります。(E)RVS-POKEN	ALL 青龍使用 ノーマル設定
6	メタルブラック(1P(連))	684,580	さすらいのパチンカー (F)PC-HRA	ALL ノーマル設定
7	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	1,544,500	観月ありさの下着、くつ下、つば高く買います(W)	ALL PB×23 ノーマル設定
8	ストリートファイターIIダッシュ(春麗(連))	1,398,900	職をさがしています。IJO-FERさん	ALL PB×22 ノーマル設定
9	ストリートファイターIIダッシュ(ブランカ(連))	1,432,600	おNEWサークルIJOだ! IJO-ZIN	ALL PB×21 ノーマル設定
10	キャプテンコマンドー(ジェネティー(連)(必))	341,320	R.T先生に弟子入り予定 IJO-GUN人	ALL 残0 ノーマル設定

中央プラザ大泉店 ☆=3

東京都練馬区東大泉1-35-6 永楽ビル2F ☎(03)3978-5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ザンギエフ)	935,900	4AG改予定 なんだ、東スポか。	ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)	1,184,800	ロッテ うしじま エブリ当然ないです	ALL
3	サボテンボンバーズ	7,591,700	STS もうカンスト!? 涙… おいさプロ	
4	上海II	1,544	これからNICEな季節です	
5	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	226,940	いらっしゃい(ペペ) しゃくしゃくやりたい	ALL
6	ブロックブロック(ビギナー)	79,260	歌手のW・Aみたい 俳優のK・Yみたい	
7	ゴルフィンググレイツ	-15	んーっげっ!!はまずいだろう(は)	
8	クイズ地球防衛軍	1,109,900	悪サするのはやめようぞ軍団	
9	スーパーパン	3,398,920	中プラ新城店、大泉店通訳がほしい。	
10	WWFレッスルフェスト	10人抜き	使い込んでる全長26cmの自慢の俺のくつ	ALL

君こそゲーメスト!

その2

レジオネア	アルフレッド	2,214,150 連必	尾崎豊さん　永遠に… ESSAY-STER	プレイランド スカイシアター（埼玉）
	フランク	2,208,100 連必	ムキー×1 すさまG-Rカモネ㋙	ハイテクセガ金沢（石川）
	クリス	2,199,950 連必	コレデプッツンシタ すさまG-Rカモネ㋙	
グランプリスター	モナコ	4′30″73	GC-WISEⒶ	ゲームインDAIEI（千葉）
	ドイツ	4′31″17	MSX2+	チャレンジャー関大前（大阪）
ナイツオブザラウンド	ランスロット	578,080	60万までやる! DEVICE-SEI	プレイシティNASA 杉本町（大阪）
	アーサー	570,430 必	カゼひいて声がヘンだ子TXI	タイトーイン002 スタジアム（大阪）
	パーシバル	572,460 必	ハゲハゲハーゲ! DEVICE-SEI	プレイシティNASA 杉本町（大阪）
餓狼伝説	アンディボガード	609,200	SUR-宅八研 Y.T㊗	ウィルトークタイトー 大街道&空港店（愛媛）
	テリーボガード	610,000	SUR-白い巨乳 Y.T㊗	
メタルブラック	連付き	687,580	さすらいのパチンカー EPC-HRA	キャッスル&YOU²（東京）
F1エキゾーストノート	AT	49″03	MASSACRE LIE	ガレージキャロット たまプラーザ（神奈川）
F1グランプリ	Cコース	7′00″932	CST㋳	タイトーイン002 スタジアム（大阪）
キャプテンコマンドー	ジェネティー	342,300 連必	CYCLONE-R.T	個人申請タイトーイン002スタジアム（大阪）
	キャプテン	324,610 連必		
	翔	324,850 連必		
	フーバー	330,310 連必		
サンセットライダーズ	連付き	1,083,800	ESSAY-Mig-空生透	ハイテクセガ高崎（群馬）
	連なし	1,083,360	ストII′を憎む男 ESSAY-Mig-空生透	
ゼクセクス		4,176,400 連	HYAKU-京城屋	タイトーイン002 スタジアム（大阪）
ザ・キングオブドラゴンズ	ウィザード	4,469,600 連必	CYCLONE-KIW	タイトーイン002 スタジアム（大阪）
	ファイター	3,561,500 連必		
	クレリック	3,610,400 連必		
	ドワーフ	3,968,200 連必		
パワーホイールズ	破壊	943	ひなさん	遊ingポイントセオラ（滋賀）
ボンバーマン	ノーマルゲーム	12,057,500	リモコンは生活必需品 CYR-TEM㊍	ゲームセンターコパIII（神奈川）
スターブレード	連なし	1,773,200	OAC-SRP“666”	ジャック&ベティ（群馬）
チャリオット	連なし	4,639,800	NSG-A.BOYⓓ	ジャンボ&ABC（大阪）
ストライクファイター		177,199,210 HIT=736	マニア&オタクてらだ	イエローハット（愛知）
コットン	1周目 連付き	1,787,850	久々の万ケタ更新。 CYR-イエティⒻ	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー（東京）
ストリートファイターII	ケン	1,721,600 連	ラマーヤのイラスト落選! 落ち込むVAP	荏原ゲームコーナー（東京）
ロボコップ2	3機 連なし	8,709,200		ビッグキャロット京都（京都）
剣豪		4,160,000	会員1号。 TVBUGS-IML-YUJ	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー（東京）
エドワードランディー		3,226,943	高沢なりお君㊤ くそしゅー団GNP	八千代プレイランド カーニバル（千葉）
サンダーフォックス		7,128,700	全国スコア宅急便野郎 CYR出前-IMIK	今市ゲームセンター（栃木）
レーシングヒーロー	イギリス	60,080,880	ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎（群馬）
マーベルランド	イージー 連なし	507,410	HYAKU-京城屋	ビッグキャロット京都（京都）
1941	1P 連付き	14,734,400	PIA-CNTI	チャレンジバンバン（愛媛）
バーニングフォース	連なし	6,374,820	HIC-Green-Woods㊜	ビッグキャロット京都（京都）
コンチネンタルサーカス		7,040,070	SUR-白い巨塔 LEE	ウィルトークタイトー 大街道&空港店（愛媛）

（123ページの続き）
ライオットシティはキャラ別集計はしていません。今月は1店のみ…。

今月新登場のゲームはこんなところです。さて、今月から始めたソニックウイングスですが、なんと、F－18は申請ゼロ（もしあったらごめんなさい）。AJ－37も先月の記録を上回っていません。

アラビアンファイトは、全キャラでクリア達成です。

ヘクシオンはノーマルとロングで1千万点達成です。1千万点の桁はありますが、意味がないということで打ち切ります。希望があれば1千万点時の最小ライン数勝負をします（やる予定）。

さて、今月集計されてないウルフファングですが、全コース実力永パが発覚しました。ラスボスが自爆しないうえに点稼ぎができてしまうということです。また、ストIIダッシュの春麗に関しては集計をすることにします。

今月10店未満のゲームは、G・Iジョーのみ。集計ミスはとりあえずありません。

さて、質問で「どのくらい古いゲームまで集計するのですか？」といった内容をよく聞かれます。一応、1987年からのゲームを対象としています。それ以前のゲームは対象外とさせていただきます（今月はコンチネンタルサーカスがあるし）。（悠理）

がらんがらん

長野県駒ケ根市赤須東6-23　☎(0265)83-4123

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ダッシュ）	880,200	GRIFIN	ALL ガイル
2	ストリートファイターII（ダッシュ）	622,400	GRIFIN	ALL ベガ
3	ストリートファイターII	1,420,800	イライザ根本	ALL ケン
4	キャプテンコマンドー	181,820	ゾルバチェフ君	9面ボス キャプテン
5	キャプテンコマンドー	226,710	GRIFIN	ALL ジェネティー
6	キャプテンコマンドー	179,710	GRIFIN	9面 SHO
7	ゼクセクス	888,800（本当）	ZUKの㋙	最終面
8	ダライアス	10,316,190	ILJ	上V ALL
9	大旋風	249,600	㋐-Ⓖ	AREA34
10	ハレーズコメット	3,094,170	1車線ドリが出来ない男Ⓗ	AREA20

ゲームセンター101&遊

新潟県新潟市小針上山6-12　☎(025)233-3881

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルフファング Aコース	1,273,500	あさげ	ALL　蚊
2	ウルフファング Cコース	828,400		ALL　護法
3	ヘクシオン	924,327	恐怖複眼男(ハエ)	LEVEL 39 LINE 139
4	サボテンボンバーズ	7,633,570	あさげ	30面
5	ナイツオブザラウンド	505,300	Picasso	ALL ランスロット
6	ストリートファイターIIダッシュ（ベガ）	1,325,100	ジョー東友の会会長(FAI)	ALL　P×21 タルミス
7	ストリートファイターIIダッシュ（ケン）	1,250,100	謎の男坂本	ALL
8	ラストリゾート（1P）	549,200	FGK-クリ丸	ALL
9	ラストリゾート（2P）	617,300	FGK-TOM FGK-クリ丸	ALL
10				

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	いたずら天使	9,560	「聞いた?雅之の奴, 対戦にはまって女と分れた	ジョー…」「あ! それ, 東やジョー東
2	フォーメーションZ	21,320	んだって」「よくある事じゃん」「無～よ!	」「アイツ餓狼で女捨てたん?ゲーマ
3	ポラリス	10,160	何処の世界に女よりゲーム選ぶ奴居る?」「	一の鏡ちゃうか?「今, いきなりスラ
4	ハイボルテージ	32,100	ゲーマーならあるやろ」「それ発言危いわ」「	ッシュが何とか言うて周囲見えとら
5	チェイサー	10,120	ところで雅之って何使ってんの?バイリン?	んで」「そんなん燃えとるの上用賀
6	ルパン三世	9,080	ブランカ?」「何それ, 聞いた事無い名やな」「じゃ	だけやで」「俺聞いたケド連中皆餓
7	ギャラクシーウオーズ	10,900	あバルログ?ガイル?「4人も居たっけ?」	狼持って色々研究しとるらしいわ」
8	ファイアートラップ	34,000	「バカ, 全部で12人だよ」「嘘つけ, そんなにおら	「色々研究して約に立つんか?」
9			んぞ」「ちょっと待て雅之何処行ってたっけ?」	「そないな事言うたりなや, あいつ等会
10			「上用賀じゃん」「じゃ何…ひょっとして↗	社で色々有るんやさかいに」

ゲームインセガ高岡 ☆=40

富山県高岡市末広町元畑50-1　☎(0766)24-5883

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,292,200	T.I	ガイル使用 ALL
2	ストリートファイターII	1,204,500	SUR-㊫	ケン使用 ALL
3	ストリートファイターII	1,135,000	ブランカは最高♡	ブランカ使用 ALL
4	ストリートファイターII	1,330,700	綾姫さん。また高SEGAに来て!!　EVE	リュウ使用 ALL　爪×1
5	キャプテンコマンドー	228,580	T.I	ジェネティー使用 ALL
6	キャプテンコマンドー	187,080	私はキャプテンだ!!	キャプテン使用 ALL
7	アラビアンファイト	10,310	ヒグチキミコ	ノーマル設定　5面 ラマーヤ使用
8	ゼクセクス	1,359,900	ことことこっとん　ことことこっとん…。	ミディアム設定 2周目の2面
9				
10				

扇が丘レジャーセンター ☆=17

石川県石川郡野々市町高橋町86-2　☎(0762)48-3765

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	1,504,500	激甘レジオやってねー すさまG-Rカモネ㋙	ALL 春麗使用
2	ストリートファイターIIダッシュ	1,474,000	TNK-EXPO㊇	ALL バルログ使用
3	ストリートファイターIIダッシュ	949,500	前の人の消しとく。	ALL サガット使用
4	コズモギャング・ザ・ビデオ	19,253,720	よゆ～の㊓㊒	ALL　残×4 1人プレイ
5	コズモギャング・ザ・ビデオ	15,293,160	EXCALIBUR &A.M.B.	GANG 33 2人プレイ
6	ナイツオブザラウンド	563,280	ランスロット公 ZENちゃん	ALL ランスロット使用
7	スティールガンナー2	204,250	CMS	ALL HIT51.7%
8	ウルフファング	1,410,100	新潟Yottoko	ALL　Aゾーン 剣使用
9	クイズ地球防衛軍	1,037,300	ぱおーん	ALL　(BAD) 87%
10	サボテンボンバーズ	12,289,100	DOR	31面

ウィルトークTAITO片町 ☆=14

石川県金沢市片町1-4-11　☎(0762)62-9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ（ケン）	1,148,200	GCM	ノーマル　㋕なし ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ（春麗）	1,314,400	UNY	ノーマル　㋕なし ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ（ガイル）	920,700	GCM	ノーマル　㋕なし ALL
4	ストリートファイターIIダッシュ（ザンギエフ）	1,039,600	BOO	ノーマル　㋕なし ALL
5	ストリートファイターIIダッシュ（リュウ）	1,017,300	GCM	ノーマル　㋕なし ALL
6	ラストリゾート	527,500	GCM	ノーマル　㋕なし 2周目最終
7	ストリートファイターIIダッシュ（バルログ）	1,074,100	BOO	ノーマル　㋕なし ALL
8	ストリートファイターIIダッシュ（ベガ）	821,200	DNA	ノーマル　㋕なし ALL
9	コズモギャング・ザ・ビデオ（1P）	10,488,020	AAA	ノーマル　㋕なし 1コイン　G34
10	コズモギャング・ザ・ビデオ（1&2P）	10,284,790	DNA & BAG	ノーマル　㋕なし 1コイン　G25

HI-TECHSEGA金沢店 ☆=

石川県金沢市片町1-4-11　☎(0762)21-9115

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ㋕	1,498,300	ブルーリボン㊮	全台工場設定 ALL　リュウ
2	ストリートファイターIIダッシュ㋕	1,533,400	すさまG-ARIES ㋵	ALL　ケン スカポン
3	ストリートファイターIIダッシュ㋕ ストリートファイターIIダッシュ㋕	1,243,200 1,401,600	KRT-KOS KRT-上とおなじⓀ	ALLザンギエフ ALL　ブランカ
4	ストリートファイターIIダッシュ㋕ ストリートファイターIIダッシュ㋕	1,288,200 1,331,900	KRT-RIK㊝ すさまG-ARIES	ALLダルシム ALL　バルログ
5	ストリートファイターIIダッシュ㋕ ストリートファイターIIダッシュ㋕	1,262,600 1,446,400	ルビ夫ハゲのバカ㋸ GOR-ISD㋠	ALL　サガット ALL　ベガ
6	レジオネア（アルフレッド使用㋕㊙付）	2,209,500	ムキー×1 すさまG-Rカモネ㋙	ALL
7	レジオネア（クリス使用㋕㊙付）	2,199,950	コレデプッツンシタ すさまG-Rカモネ㋙	ALL
8	レジオネア（フランク使用㋕㊙付）	2,208,100	ムキー×1 すさまG-Rカモネ㋙	ALL
9	ナイツオブザラウンド（パーシバル使用㊙付）	501,510	Pow様弟子にして! TNK-EXPO㊇	ALL 残×1
10	コズモギャング・ザ・ビデオ（シングル）	19,826,990	星が憎い㊓㊒	ALL　残×4 100万×3

ジャンボ&ABC ☆=42

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102 (ジャンボ)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (ベガ)(バルログ)	1,209,800 748,900	OEC-M.I ESW-しゅりんぷぅ～	ALL P×19 ALL 参考記録
2	ストリートファイターIIダッシュ (ダルシム)	1,036,800	NSG-ロッキー(ど)	ALL P×15 爪×2 タルのガレ
3	コズモギャング・ザ・ビデオ (連)なし	21,033,840	INGS-尾崎豊に合掌	ALL 2ミス 100万×3
4	スティールガンナー 2	309,550	ESW-YOK	ALL 72.3%
5	ヘクシオン	1,486,159	NSG-KOU-ロッキー(ど)	L24Line87 ノーマルモード
6	ナイツオブザラウンド (アーサー)(パーシバル)	504,920 519,690	NSG-UZR(超)(発)(狂) [illegible]者でてこい ビシ	ALL ALL
7	ナイツオブザラウンド (ランスロット)	521,910	NSG-A・BOY(ど)	ALL
8	キャプテンコマンドー (ジュネティー)(フーバー)(必)	312,440 269,470	ZTT-HKR INGS-M・M	ALLハガー×2 ALLハガー×0
9	ブレイゾーン(連)なし	3,551,600	一応 おちょ	ALL パーフェクト×2
10	チャリオット (連)なし	4,639,800	NSG-A・BOY(ど)	ALL 残×6 大コイン×1

チャレンジャー関大前店 ☆=39

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (バルログ)	1,314,100	穴ウメ専攻奈江吉	ALL P×21 サガ1バイ2外し
2	サボテンボンバーズ (コマンド使用)	30,070,800	T.N	R=92
3	サボテンボンバーズ (コマンドなし)	4,521,900	KYOKO.G!	R=40
4	F1エキゾーストノート (AT)	49"51	MOV-ぱくす	200P ALL
5	F1エキゾーストノート (MT)	48"31	MOV-ぱくす	200P ALL
6	クイズ地球防衛軍	1,111,500	UDA(副)	ALL
7	グランプリスター (ドイツ)	4'31"17	MSX2+	ALL 1P
8	ウルフファング	802,300	穴ウメ専攻奈江吉 バルログ(武光)使用	5-D ALL EASYライフ7
9	ナイツオブザラウンド (ランスロット)	119,660	タカP ようがんばった	R3
10	ストリートファイターII (ガイル)	59,800	ステゲー君	R2

タウンスポットプレイランド ☆=28

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)26-5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (黒ケン)	1,447,500	Mr.EBI君(社)	ALL さいあくや～
2	ストリートファイターIIダッシュ (バルログ)	1,373,200	キャプテンキャップ パワー(有) YUZ	ALL 3×3と5万ロス
3	ストリートファイターIIダッシュ (黒ダルシム)	1,115,300	こん虫 シリーズ バッタメカ	ALL ベガロス
4	ストリートファイターIIダッシュ (ザンギエ)	1,107,800	KRK	ALL
5	スティールガンナー 2	283,740	KKB-K.N	69.4% 6万2千点
6	ブレイゾン(連)なし	3,327,100	MFT-茨木のABY	ALL1.5面 パーフェクト
7	サボテンボンバーズ	11,102,800	無敵の桜花賞馬 ニシノフラワー	39面 X9出現
8	フーピー	1,584,970	ポカリスエティカル ーばやはら	F-1
9	キャプテンコマンドー(連) (必)なし	302,400	ブリジストンガール S.O(よ)(ゆ)(う)	ジェネティALL ハガー×2
10	コズモギャング・ザ・ビデオ	16,938,520	こん虫 シリーズ バッタメカ	4ミスALL 100万×2

タイトーイン002スタジアム ☆=41

大阪府豊中市玉井町1-1-36-102 ☎(06)844-0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (ガイル(連)つき)	1,591,200	CYCLONE- HURRICANE	ALL(パ) つめ×2
2	ストリートファイターIIダッシュ (ブランカ(連)つき)	1,574,300	さらば0坂大学 Xenom鳩(受)(験)(生)	ALLガイル落ち つめ×1
3	ストリートファイターIIダッシュ (春麗(連)つき)1,489,400	1,489,400	HYAKU-京城屋	ALL(パ) つめ×2
4	ナイツオブザラウンド (アーサー(必)つき)	570,430	カゼひいて声がヘンだ TXI	ALL 1UP×1
5	F1グランプリ (Cコース)	7'00"932	CST(ゆ)	D.P.40 ラルース
6	ゼクセクス ((連)つき)	4,176,400	HYAKU-京城屋	ALL
7	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター(連)(必)つき)	3,561,500	CYCLONE- KIW	ALL
8	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック(連)(必)つき)	3,610,400	CYCLONE- KIW	ALL
9	ザ・キングオブドラゴンズ (ウイザード(連)(必)つき)	4,469,600	CYCLONE- KIW	ALL
10	ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ(連)(必)つき)	3,968,200	CYCLONE- KIW	ALL 鳥終了時128万

アミューズ&レストメイヨー ☆=54

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ラストリゾート	695,900	KEI.O	ALL ノーマル設定
2	ウルフファング (Cコース)	854,910	Fun	ALL 紫電 ノーマル設定
3	キャプテンコマンドー (ジュネティ)	233,700	のざっきゅん	ALL ノーマル設定
4	ナイツオブザラウンド (ランスロット)	518,860	KEI.O	ALL 残×2 ノーマル設定
5	コズモギャング・ザ・ビデオ	12,690,540	SVR-ADC	ALL ノーマル設定
6	ストリートファイターIIダッシュ (ケン)	1,199,700	AXL	ALL ランク7設定
7	ストリートファイターIIダッシュ (春麗)	1,195,200	SVR-ADC	ALL ランク7設定
8	フーピー	358,700	MAP	B-4
9	サンダードラゴン(連) なし	4,257,800	MAP	8面ボス 青使用
10	クイズ18禁	エッチ度63	SYR-ADC	LCN連絡くれ

アミューズメントスペースハスラー

三重県熊野市木本町620-1 ☎(05978)9-0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	680,500 616,600	CUT! KAI	ベガ 春麗
2	ストリートファイターIIダッシュ	600,900 607,300	XYZ E・H・M!!	ケン E・本田
3	ストリートファイターIIダッシュ	632,800 420,000	XYZ H・N	リュウ ブランカ
4	ラストリゾート	218,200	ICE	
5	ストリートファイターII	1,200,100	E・H・M!!	E・本田
6	餓狼伝説	597,300	Ⓩ	ジョー・ヒガシ
7	ウルフファング	211,000	wing	
8	タンクフォース	529,100	wing	
9	チャンピオンレスラー	13,135,800	たこ八	
10	ナイツオブザラウンド	396,240	H・N	

ビデオゾーン50+ラピタランド ☆=11

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (ベガ)	869,300	THE ラピタランド	ノーマル ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ (サガット)	998,200	Z ラピタランド	ノーマル ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ (バルログ)	1,079,900	BAN ラピタランド	ノーマル ALL
4	ストリートファイターIIダッシュ (リュウ)	928,800	YAM ラピタランド	ノーマル ALL
5	サボテンボンバーズ	11,542,300	YAM ラピタランド	ノーマル 30面
6	プレイゾン	3,061,200	UTU	ノーマル ALL
7	サボテンボンバーズ	17,300,900	BVM	ノーマル 30面
8	テキパキ	1,304,270	VIP・矢倉	レベル 175
9	ソニックウイングス	669,200	HUKT	ノーマル
10	ラストリゾート	327,500	KAS	ノーマル

遊ingポイントセオラ ☆=16

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(0775)62-0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (バルログ)	1,480,100	Y.お	ALLパーフェクト つめ×0
2	ストリートファイターIIダッシュ (ケン)	1,478,800	155万はいく まんぷくの弟子	ALL 1ミス タルミス
3	ストリートファイターIIダッシュ (ザンギエフ)	1,328,100	まんぷくの弟子	ALL
4	ストリートファイターIIダッシュ (ブランカ)	1,286,900	GAC-T,SHYBOY!! (ILK)	ALL つめ×1
5	ストリートファイターIIダッシュ (ガイル)	1,251,900	SDI-EFT- VXV	ALL
6	ソニックウイングス (AJ-37)	882,200	TOK-辻(あ)に	2-4 ボス
7	ソニックウイングス (IDS)	838,200	まちゃ	2-5
8	キャプテンコマンドー (フーバー)	241,990	まちゃ	ALL 残×1 ハガー×1 (必)
9	キャプテンコマンドー (翔)	211,940	まちゃ	ALL 残×0 ハガー×2 (必)
10	パワーホイールズ (破壊)	943,PTS	ひなさん	R1-435 R2-508

ダイエーレジャーランド八木店

奈良県橿原市新賀町大字西垣内251 ☎(07442)3-1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (春麗♡)	1,028,700	ワルキューレと春麗の 恋人、舞雷皇伸至	俺の全ての愛と夢 を春麗に・・・♡
2	ストリートファイターIIダッシュ (ケン)(リュウ)	1,245,800 1,174,300	NABE	ALL ミス×7 ベガ(没)
3	ストリートファイターIIダッシュ (ザンギエフ)	958,600	NABE	ベガ(没)
4	ストリートファイターIIダッシュ (サガット)	690,000	格闘団体TSL 舞雷皇・影 死怨闇	協力は茶水殿 伸至殿もTSL
5	キャプテンコマンドー(1P) (フーバー)(翔)	223,110 204,850	五冠ベルト保持者 金時ハンセンにんぢん	ムーンティアラ アクション使用
6	キャプテンコマンドー (2P)	141,010 165,090	Mrタリコ 金時にんぢん	我が2人はセーラ ームーン愛好家
7	タンクフォース	103,700 (7面クリア)	乙女塾大好き JOY原やん	CoCo解散 しないで～
8	ソニックウィングス	479,000	全然クリア見えない! NOY	最終面 F-19
9	ストリートファイターIIダッシュ (バルログ)	851,700 (他店)	格闘団体TSL 征幻爵KAZ	MDMBだぜ! 他店でスマン!
10	ストリートファイターIIダッシュ (ガイル)	845,900 (他店)	USAストII' 対戦組織 WCG STING	WCG会員募集中

プレイシティNASA杉本町店 ☆=42

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アラビアンファイト (ラマーヤ・(連)なし(必)なし)	25,750	DEVICE- てってけ炎翔	1クレALL残0 「コケの一念…」
2	ブレイゾン ((連)なし)	4,327,800	DEVICE-ZZZ	1クレALL ノーミス Ⓟ×4
3	ナイツオブザラウンド (ランスロット(必)あり)	578,080	60万までやる! DEVICE-SEI	ALL 1ミス 1UP×2
4	ナイツオブザラウンド (パーシバル(必)あり)	572,460	ハゲハゲハーゲ! DEVICE-SEI	ALL 1UP×0
5	ソニックウイングス (F-14(連)なし)	1,304,700	DEVICE-ZZZ	2周ALL 残0
6	キャプテンコマンドー (フーバー(連)あり(必)あり)	305,600	同じく(?) DEVICE-H・Y	ALL 残0 (奈) ハガー×3
7	ストリートファイターIIダッシュ (バイソン(連)あり(必)あり)	1,507,200	CYCLONE -NEC	ALLⓅ爪×1 全部R.3!
8	ストリートファイターIIダッシュ (バルログ(連)なし(必)なし)	1,440,400	DEVICE-SEI	ALL Ⓟ×23 爪×0
9	ストリートファイターIIダッシュ (サガット(連)なし(必)なし)	1,491,300	SAO	ALL NO DATA
10	ストリートファイターIIダッシュ (ベガ(連)なし(必)なし)	1,503,300	DEVICE-DEN	ALLⓅ 爪×3 Ⓓ×9

ゲームインカナザワ ☆=12

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アラビアンファイト (ゴルビー)	22,090	S∴I∴N∴	R.7 ノーマル
2	アラビアンファイト (シンバット)	17,390	S∴I∴N∴	R.7 ノーマル
3	アラビアンファイト (ラマーヤ)	7,910	S∴I∴N∴	R.5 ノーマル
4	ストリートファイターII (ガイル)	1,597,200	帰ってきた!栗原!!	ALL D×29 P×19
5	ライオットシティ	947,650	くそげー男Ⓢ	R.3 ポール使用
6	タンクフォース	193,200	[田楽]おやじでも礼 宮でもない!!	R.11 ノーマル
7	テトリス	496,LINE	わに・わにお	スコア, レベル カンスト
8	コラムスII	STAGE17クリア	本多ピー男(Ⅳ)(ニセ)	スコアカンスト J.2509
9	コラムスII	99,999	(Ⅳ)ニセ	J.4363 S.4クリア
10	メタルブラック			

ゲームセンター大野プレイランド ☆=6

福井県大野市陽明町1-1401 ☎(0779)65-1146

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アラビアンファイト (シンバット)	8,860	Mr.CAT	1コイン 5面
2	ストリートファイターIIダッシュ (バルログ)	643,500	Mr.CAT	1コイン ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ (サガット)	785,100	TWOD-ISHJ!	1コイン ALL
4	ストリートファイターIIダッシュ (ベガ)	813,500	MAJIX▶Sバロン	1コイン ALL P×5
5	ストリートファイターIIダッシュ (ザンギエフ)	626,800	KUMA-Ⓚ^{3}	1コイン ALL P×0
6	ストリートファイターIIダッシュ (ケン)	838,100	TWOD-ISHI!!	1コイン ALL
7	サンダーブラスター	2,519,980	?	5面
8				
9				
10				

イエローハット ☆=122

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	G.I.ジョー	2,349	SDA-FFJ めざせ [illegible]王!	3-2 [illegible]スネークアイズ
2	サボテンボンバーズ	31,872,500	へべちゃん	ラウンド10、
3	プレイゾン	2,786,700	このめくら, つんぼ, キチガイ野郎がっクソ	ALL 残0 キチガイ
4	スティールガンナーII (ガルシア)	254,590	WAD-MKT-KYO	ALL 60.8%
5	スティールガンナーII (クリフ)	230,460	MCMXC	ALL 60.0%
6	ストライクファイター	177,199,219	マニア&オタクてらだ	ALL 残0 HIT=736
7	ストリートファイターIIダッシュ (ベガ)	849,600	TOP運動会のりしお 君(ぴ)	ALL P×7
8	ストリートファイターIIダッシュ (ブランカ)	1,128,200	てまくん	ALL P×16
9				
10				

キャノン最前線 ☆=68

愛知県岡崎市康生通東1-6 ☎(0564)25-2612

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (リュウ)	1,129,900	ASR(通称サル)	ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ (ダルシム)	1,173,400	BFM(た)	ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ (ベガ)	1,156,600	井口よおれにお前の 運をくれ!	ALL
4	ストリートファイターIIダッシュ (バルログ)	1,316,500	MOL	ALL
5	ブレイゾン (1P・(連))	4,363,700	IML-井口よ, リーツ モドラ10はよせ!(た)	ALL ノーミス P×4
6	ブレイゾン (1P・連なし)	4,335,000	IML-UUU(た)	ALL P×4
7	クイズ迷探偵N・G (1P)	176,500	TPL	ALL ストーリー2
8	ラストリゾート (1P)	685,600	PET	ALL
9	ヘクシオン (1P・ノーマル)	2,728,317	PET	レベル142 ライン534
10	コズモギャング・ザ・ビデオ (1P)	9,788,140	AKI(た)(競馬絶好調だ!)	最終面

天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (ケン使用)	1,419,200	神楽雅さんにささぐ(即)	1コインALL
2	ストリートファイターIIダッシュ (リュウ使用)	1,250,200	MRI(即)	1コイン12人目
3	ストリートファイターIIダッシュ (ブランカ使用)	974,300	さえない軍団したっぱ SGI	1コインALL
4	ストリートファイターIIダッシュ (春麗使用)	1,186,300	STK	1コイン
5	ストリートファイターIIダッシュ (ブランカ)	1,364,200	AMJ	1コインALL
6	コズモギャング・ザ・ビデオ (ダブルス)	14,896,550	1P-T.A 2P-MRI(即)	1コイン33面
7	コズモギャング (1P)	7,238,950	MRI(即)	1コイン29面
8	餓狼伝説 (ジョー東)	7,163,500	XYZ	1コイン
9	ストリートファイターIIダッシュ大量入荷につきまたずに遊べるよ			
10	皆んなさそってハイスコアーを出しに来てよ 店長より			

ヒットゲームBEST10

ダッシュ初登場で1位

（注）ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータル（満点を100点に換算）に基づき、ランキングしています。今回は76店4月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	—	ストリートファイターIIダッシュ	892	カプコン
2	1	ストリートファイターII	835	カプコン
3	2	キャプテンコマンドー	400	カプコン
4	4	ソニックウィングス	325	V-システム
5	3	ナイツオブザラウンド	319	カプコン
6	5	コズモギャング・ザ・ビデオ	284	ナムコ
7	6	餓狼伝説	245	エス・エヌ・ケイ
8	7	ウルフファング	135	データイースト
9	—	サボテンボンバーズ	133	NMK/テクモ
10	12	ファイナルラップ2	120	ナムコ

順位	ゲーム名	得点
11位	アラビアンファイト	107
12位	ラストリゾート	105
13位	ブレイゾン	103
14位	F-1グランプリ	101
15位	タンクフォース	83

インカム中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	803	カプコン
2	—	ストリートファイターIIダッシュ	776	カプコン
3	3	キャプテンコマンドー	376	カプコン
4	5	ソニックウィングス	313	V-システム
5	2	ナイツオブザラウンド	312	カプコン
6	4	餓狼伝説	222	エス・エヌ・ケイ
7	6	ファイナルラップ2	203	ナムコ
8	7	コズモギャング・ザ・ビデオ	197	ナムコ
9	11	F-1グランプリ	122	V-システム
10	—	ブレイゾン	100	アトラス

順位	ゲーム名	得点
11位	タンクフォース	91
12位	アラビアンファイト	87
13位	F1エキゾーストノート	83
14位	ウルフファング	80
15位	サボテンボンバーズ	79



福島県　いけがみたつみ君

ストII・ストIIダッシュで1位、2位

予想通り、ストリートファイターIIダッシュがプレイヤー人気で初登場1位になりました。インカム中心では2位に甘んじましたが、これはまだ入っていない店があったためでしょう。実質の1位と言っていいでしょう。

対戦プレイでは、ストIIよりストIIダッシュのほうに人気が集中しているように見受けられます。しかし、ストIIの人気も衰えておらず、ストIIとストIIダッシュの天下が続いているといったところ。

ストIIダッシュはバージョンアップ版だけに、ストIIほどの寿命はないかもしれません。しかし、ストIIとストIIダッシュは日本のゲーム史上に輝くゲームになることは間違いないでしょう。

3位にはキャプテンコマンドーが今だにがんばっています。どう見てもピークは過ぎたゲームという感じなのですが、粘っていますね。息の長いゲームとなっています。

4位のソニックウィングスは相変わらずの人気。ストII以外では、今最も人気のあるゲームといってよいでしょう。ソニックウィングスはとっつきやすい縦スクロールシューティングに加え、各8キャラの性格づけができているのが人気の一因か。シューティングは自分が機体なので、乗っている人間のキャラクターを全面に出したのが思い入れしやすかったのかもしれません。

ナイツオブザラウンドは、少しずつ順位を下げて、人気5位、インカム5位とベストテンのまん中に位置しています。餓狼伝説も人気7位、インカム6位、格闘ゲームに対する人気は根強いようです。

新製品もがんばっているが

プレイヤー人気9位にサボテンボンバーズ、インカム10位にブレイゾンとストIIダッシュ以外にも新製品が入ってきました。サボテンは、奥は深いのですが自分の爆弾に巻きこまれて死ぬところが少しとっつきにくいか。ただしマイキャラのセンスは抜群です。

ブレイゾンは爽快さはあまりないものの、いかにもマニア的発想のシステムを持っていて独特な面白さがあります。どちらも上位に食いこむにはもう一歩か。

来月はアイレムのアンダーカバーコップスなどが発売されてきます。（ぜんじ）

川島玩具店 ☆=19

兵庫県高砂市高砂町鍛治屋町1411　☎(0794)42-0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ（ケン）	1,110,800	毎週楽しみにオトナの絵本を録画しているGIWです	ALL　P×13爪×1 D.KO×2
2	ストリートファイターIIダッシュ（ダルシム）	1,083,500	G・WAX-TAR	11人目　P×15 爪×1
3	ストリートファイターIIダッシュ（バルログ）	893,300	HIE	ALL　P×10 爪×3
4	ストリートファイターIIダッシュ（サガット）	1,088,000	G・WAZ-KRO	ALL　P×13
5	ラストリゾート	545,200	SVR-ADC㊎	2周ALL 残×2
6	キャプテンコマンドー	130,010	HIE	7面 ジェネティー
7	餓狼伝説	305,300	TKS	ALL　P×5 アンディ・ボガード
8	ナイツオブザラウンド（ランスロット）	294,030	RIN	R.6ボス
9	ナイツオブザラウンド（アーサー）	299,920	RIN	R.6ボス
10	ＳＲＤ	2,004,280	合　六	4周目の3面

ジャスコ川西店プレイランド ☆=

兵庫県川西市小花1-6-16　☎(0727)59-7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ（サガット）	1,314,100	イギー	ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ（ザンギエフ）	1,179,400	ICZER-2	ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ（ガイル）	1,109,100	ト部兼好	ALL
4	ストリートファイターIIダッシュ（バルログ）	1,091,700	ICZER-2	ALL
5	ストリートファイターIIダッシュ（ブランカ）	1,052,800	ULTIMATE WARRIOR	ALL
6	ストリートファイターIIダッシュ（ダルシム）	1,047,900	ICZER-2	ALL
7	ストリートファイターIIダッシュ（ベガ）	1,021,400	S.Y	ALL
8	ストリートファイターIIダッシュ（バイソン）	1,019,800	ファリアス	ALL
9	ストリートファイターIIダッシュ（リュウ）	807,300	M・H	ALL
10	ラストリゾート	545,600	森下　学	ALL

イーストランドファミリーガーデン ☆=10

岡山県津山市川崎147イーストランド別館　☎(0868)26-2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ（ブランカ・㊟あり）	1,058,400	GRC-「BORFES」-YAM	1コインALL ガミラス星人使用
2	ストリートファイターIIダッシュ（ザンギエフ・㊟あり）	1,170,200	Wプレゼントで"のテレカもらったSAN㊇	1コインALL ゾンビ使用
3	ストリートファイターIIダッシュ（ベガ・㊟あり）	1,059,500	GRC-「BORFES」-YAM	1コインALL 営団地下鉄使用
4	キャプテンコマンドー（㊟なし㊙ありジェネティイクラ）	253,620 241,880	関西N社㊀氏寿しネタとりにまたおいでっ!	1コインALL 1コインALL
5	餓狼伝説（㊟なし東テリー）	770,400 493,700	ミッドナイトアクセスのFIGP行きたい!	1コインALL 1コインALL
6	ラストリゾート（ノーマル・3機・EXTEND2回）	624,600	さてはなんきんたますだれTMC-SAN㊇	1コイン全2周 ALL　残×0
7	サンダーブラスター（㊟あり）	6,897,710	楽勝じゃ関ケ原メナードランドーッSAN㊇	1コインALL ㊀氏は松本保典か
8	タンクフォース（㊟なし）	647,500	ファミ通黒酎小玄太は?ADMIRAL田中	1コインR=28 1UP×2
9	メタルホーク（㊟なし・NEWバージョン）	11,450	第26回AMショー出展台使用　Ⓒ前田	1コインALL マジでマジで
10	レインボーアイランド（旧バージョン）	9,999,990＋α	京都基地駐留艦隊撤退記念　本部屬属Ⓒ前田	1コインALL㊌ コマンドなし

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=6

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎(082)872-1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ（ガイル）	1,432,500	AIA	ノーマル クリア
2	ストリートファイターIIダッシュ（ケン）	1,323,100	屯田林丈	ノーマル クリア
3	ストリートファイターIIダッシュ（リュウ）	1,146,000	Tanikei	ノーマル クリア
4	ストリートファイターIIダッシュ（ブランカ）	965,000	プー	ノーマル クリア
5	コズモギャング・ザ・ビデオ	14,853,160	WAD-砂沙	ノーマル クリア
6	ナイツオブザラウンド（パーシバル）	403,720	ゴリ	ノーマル ラストボス
7	メタルブラック	621,810	EMF㊏　中田　本城　元気?	クリア，ノーマル 連射付
8	タンブルポップ	1,151,000	BUM　マンモー 武田久美子いいなー	
9	ストリートファイターII（ガイル）	1,508,100	AIAIA	ノーマル クリア
10	サボテンボンバーズ	7,901,500	サボテン男	30面　ノーマル

アメニティスペースOZ ☆=26

山口県小野田市西高泊664-3　☎(0836)84-4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ（ザンギエフ）	966,000	涙君2号	ノーマル　クリア
2	ストリートファイターIIダッシュ（ブランカ）	1,373,800	Y.O	ノーマル　クリア
3	ストリートファイターIIダッシュ（リュウ）	1,350,200	GERY	ノーマル　クリア
4	ストリートファイターIIダッシュ（バルログ）	1,339,200	INU	ノーマル　クリア
5	ラストリゾート	616,100	パワフルGO	ノーマル　クリア ㊟　宇部
6	コズモギャング・ザ・ビデオ 2P	26,158,950	GERYとパワフルGO	ノーマル　クリア 宇部
7	スティールガンナー2	250,220	ROY	ノーマル　クリア 宇部
8	ウルフファング	1,252,430	WARA!	ノーマル　クリア Aコース　宇部
9	ソニックウィングス	1,051,900	涙君2号	ノーマル　2-6 ㊟
10	ブレイゾン	1,289,700	涙君2号	ノーマル　5面 ㊟

ホワイトハウス箱崎店 ☆=5

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2松本ビル ☎(092)641-9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ザンギエフ)	1,547,900	T.E	ALL ケンおとし
2	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,514,500	WGFC-もつなべ	ALL ケンおとし
3	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	1,482,200	G.M.C.やちょ	ALLⓅ 爪×1
4	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	1,461,100	WGFC-非常口	ALL タルのがし
5	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)	1,460,400	MLK	ALL春、ザ、ダ×2 バルおとし
6	ストリートファイターIIダッシュ(春麗)	1,455,700	WGFC-TAX	ALLⓅ
7	ストリートファイターIIダッシュ(ブランカ)	1,379,100	WGFC-SIN	ALL 本、ガ、べおとし
8	ストリートファイターIIダッシュ(ダルシム)	1,293,300	WGFC-HRK	ALL
9	ストリートファイターIIダッシュ(本田)	1,737,000	G.M.C.やちょ	ALL Ⓟ D×48 爪×3
10	ウルフファング(Cコース)	900,610	WGFC-TAN	ALL 閃電

チャレンジバンバン ☆=31

愛媛県松山市道後樋又4-29 ☎(0899)53-2416

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)(ケン)	1,439,500 1,496,300	M.T M.T	ALL P×21 ALL P×23
2	ストリートファイターIIダッシュ(本田)(バイソン)	1,313,800 1,110,100	Y.Y Y.Y	ALL P×20 ALL P×?
3	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)(ベガ)	1,503,800 1,383,800	K.I A.T	ALL P×21 ALL P×22
4	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)(ガイル)	1,133,500 1,391,300	Y.Y JoJo	ALL P×12 ALL P×19
5	ストリートファイターIIダッシュ(ザンギエフ)(チュンリー)	1,384,600 1,323,800	熊 公 VAL	ALL P×18 ALL P×23
6	ストリートファイターIIダッシュ(ブランカ)(ダルシム)	1,314,000 1,111,500	CNT JAN	ALL P×18 ALL P×15
7	ヘクシオン(ノーマルモード)	8,436,852	♪	LINE=794 LEVE=291
8	ヘクシオン(スラッシュ)(ロング&ワープ)	18,473 891,399	JoJo たるる☆	45ライン 420ライン
9	1941(1P)	14,734,400	PIA-CNT!	ALL(連)付 オールパだよ
10	ウルフファング	全コース永パ!	Bossは自爆しないよ! ♪	以上、全機種完全ノーマル設定です

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(08397)2-7833

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	919,800	CLAMP	無敗 ALL KEN
2	ストリートファイターIIダッシュ	おぼえてません	まほう使い パイちゃんのどれい。	バルログ ALL
3	コズモギャング	6,978,810	カンス党HYPER-あむる!	30面
4	キャプテンコマンドー	206,530	AFP-まいちーどいつ膳ムズい。	ジェネティー ALL
5	ラストリゾート	356,900	ウニ、UNI	2-2
6	ソニックウィングス		AFP-じぐ LDデッキ買ったぜ!!	2Pのアメリカ 2-6
7				
8				
9				
10				

PLAY-HOUSEアスカ ☆=3

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	924,700	Mr-IZUMOYA	ALL (リュウ)
2	ストリートファイターIIダッシュ	981,000	Mr-E-JR	ALL (ブランカ)
3	ストリートファイターIIダッシュ	925,800	Mr-XYZ	ALL (ガイル)
4	ストリートファイターIIダッシュ	901,000	Mr-IZUMOYA	ALL (ケン)
5	ストリートファイターIIダッシュ	1,013,500	Mr-IZUMOYA	ALL (ベガ)
6	ストリートファイターIIダッシュ	976,600	Mr-AMP	ALL (M・バイソン)
7	ストリートファイターIIダッシュ	1,222,800	Mr-IZUMOYA	ALL (バルログ)
8	ストリートファイターIIダッシュ	1,089,900	Mr-KAWASAKI	ALL (サガット)
9	スラッシュラリー	90POINT 3′07″56	IPA-MN IPA-MN	ALL(WRC) ALL(パリダカ)
10	餓狼伝説	635,300	Mr-RKTK	ALL (ジョー)

モンキーハウス本館 ☆=131

福岡県福岡市六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	1,423,500	G.M.C.やちょ	ALL オールパーフェクト
2	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)	1,411,500	FBI	ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ(バイソン)	1,266,700	FBI	ALL
4	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル)1,312,900	1,312,900	G.M.C.ぱんだ	ALL
5	ストリートファイターIIダッシュ(本田)	1.045.400	G.M.C.やちょ	ALL
6	サボテンボンバーズ	59,383,100	G.M.C.R-I	STAGE=XX
7	クイズ迷探偵ネオ&ジオ	194,900	G.M.C.みやさん	シナリオ 1
8	クイズ迷探偵ネオ&ジオ	176,500	G.M.C.みやさん	シナリオ 2
9	ソニックウィングス(IDS)	895,100	G.M.C.R-I	2-6 先月のスコア
10	ソニックウィングス(JAS-39)	831,900	G.M.C.R-I	2-5 先月のスコア

ビデオゾーン50+ラピタランド ☆=11

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	869,300	THE ラピタランド	ノーマル ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)	998,200	Z.•• ラピタランド	ノーマル ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)	1,079,900	BAN ラピタランド	ノーマル ALL
4	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	928,800	YAM ラピタランド	ノーマル ALL
5	サボテンボンバーズ	11,542,300	YAM ラピタランド	ノーマル 30面
6	ブレイゾン	3,061,200	UTU	ノーマル ALL
7	サボテンボンバーズ	17,300,900	BVM	ノーマル 30面
8	テキパキ	1,304,270	VIP・矢倉	レベル175
9	ソニックウィングス	669,200	HUKT	ノーマル
10	ラストリゾート	327,500	KAS	ノーマル

GAME春駒トス店

佐賀県鳥栖市京町711-1 ☎(0942)85-2061

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	1,254,700	H・KuBo!尻(ぶ)! ボール元気しとるか?	ベガ使用 ALL P×18 爪×0
2	ストリートファイターIIダッシュ	1,078,700	TATSUMI!バカ 極悪太郎マイングン	バルログ ALL P×12
3	サンセットライダーズ	650,120	H・KuBo うけけ HALくん帰って来い	BILLY 2-4ボスP×2
4	64番街	872,401	H・KuBo これく だらん やめるっす(ぶ)	ステージ 5 オバQ×1
5	D・D.クルー	379	HAL! こいつは、もーやめたぜ!チョキ	ラスト・ボス
6	ファイナルファイト	3,391,900	MC浜~! いまさらこのゲーム	CODY ALL
7	クイズ三国志	5,070,500	HAL & You' クイズの天帝達!	ALL 2P
8	雷電	33,029,070	シューティング小僧 おいらは、中1だ!	2-2 BOSS
9	ソニックウィングス	750,000	激しき借権!人口衛(星)エテ公が良い!	F-14 2-2
10	ストリートファイターIIダッシュ	28人抜き	ベガベガ~!死んだら金さん銀さんよH・K	単なる穴うめ

サブカルチュア ☆=19

福岡県筑紫野市二日市宮田町581-6黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(リュウ)(サガット)	1,420,900 857,200	伝説の男 RYU 上といっしょ	P×22 爪×0 P×? 爪×?
2	ストリートファイターII(ダルシム)(バイソン)	651,500 766,900	これもいっしょ KGB	P×? 爪×? P×? 爪×?
3	ストリートファイターII(ザンギエフ)(ベガ)	748,500 882,400	救世を望むはおまえか ACE-RANKO	P×? 爪×? P×? 爪×?
4	ストリートファイターII(ケン)(ブランカ)	1,058,500 987,100	アホクサゲーム(文) 待ちブランカ 13号	P×? 爪×? P×? 爪×0
5	ストリートファイターII(バルログ)(その他)	1,185,000 募集中	ベガ嫌いちわる 8号 なぜにだれもせん。	P×? 爪×0 わからんな!
6	ストリートファイターII(リュウ)(ケン)	1,611,300 1,612,500	次回は165万(文) 鹿野君に捧ぐ(文)	D×46 爪×1 D×38 爪×1
7	ストリートファイターII(ダルシム)(ブランカ)(連)	1,515,000 1,692,300	四天王妥協 1号 タイで!回 ACE	D×? 爪×2 D×41 爪×0
8	サンダークロスII(2P側、(連)付)	7,888,990	INDICK-ROBOCOP(ま)	8-7
9	ソニックウィングス(AJ-37使用)(連)	1,311,100	とりあえずクリア ROBOCOP(ま)	1cALL
10	ソニックウィングス(F-14使用)(連)	996,800	DOS	2-5

ゲームシティーDADA ☆=4

島根県出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル)	925,200	OYZ	1コインALL へへえ~
2	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	715,300	REAH	1コインALL
3	キャプテンコマンドー	189,280	YARDEN	ジェネティー使用
4	餓狼伝説	337,500	KAY	1コインALL アンディ 連付
5	コズモギャング・ザ・ビデオ	7,258,560	OYZ	30面
6	ターミネーター2	391,350	REAH	1コイン
7	タンブルポップ	824,100	追憶の Deja've	1コイン 9-6
8	クイズ地球防衛軍	767,500	RYO	1コインALL
9	ゴルフィング・グレイツ	-6	白身フライ弁当	1コイン 18ホールALL
10	アクロバットミッション	111,100	Mrシロート	2面

サミーハウス ☆=3

長崎県島原市白土町1033-6 ☎(0957)62-4547

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャング・ザ・ビデオ	14,378,120	岩永	1クレ ALL
2	ナイツオブザラウンド(アーサー(必)付)	290,730	C-BOLT-MIR	1クレ 6面ボス
3	キャプテンコマンドー(ジェネティー(必)付)	192,130	弟切らあYS・	9めんボス ダッシュこない
4	キャプテンコマンドー(フーバー(必)付)	174,630	弟切らあYS・	9めんボス ダッシュこない
5				
6	ナイツオブザラウンド(ランスロット(必)付)	213,400	ダッシュこない	5めん ダッシュこない
7	ラストリゾート(7万every)	639,600	弟切らあYS・M・K様、元気?	2周ALL
8				
9	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,027,700	ダッシュこない	ALL 早く入荷して
10	コラムス(ハード)	4,175,749	EGA (腰が痛い)	だすものがない

ゲームインプラザオリンピアン ☆=18

福岡県北九州市小倉区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	1,447,000	HALFLING	1CALL×? RYU使用
2	ストリートファイターIIダッシュ	1,152,500	K.K.	1CALLP×? サガット使用
3	ストリートファイターII	1,533,800	ベー	1CALLⓅ×20 ガイル
4	ブレイゾン	3,300,200	G.M.C.DURAN	1Cミス ALL
5	コズモギャング・ザ・ビデオ	14,906,380	NYMPH?	1C USESHIP4
6	ウルフファング(不知火)	3,224,400	BUI	1CALLSPE CIALMODE
7	ウルフファング(剣)	1,182,670	BUI	1CALL5-D TYPE21
8	64番街	551,501	BABBY	1C 3面 リック
9	タンブルポップ	791,300	TKC	1C 9-2
10	キャプテンアメリカ	898,702	TKC	1CALL アイアンマン使用

ジョイランドタイトーイン ☆=8

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	986,310	VIP	1コインALL リュウ使用
2	ストリートファイターIIダッシュ	1,213,000	ABE	1コインベガ死亡 ケン使用
3	ストリートファイターIIダッシュ	905,800	NRA	1コインベガ死亡 M・バイソン使用
4	ストリートファイターIIダッシュ	1,144,300	ABE	1コインALL サガット使用
5	ストリートファイターIIダッシュ	813,500	永パが出来るかも、対ダルシムで	1コインALL ガイル使用
6	ターミネーター2(エキストライージー)	9,018,300 1,956,950	MHC-ぱぴよん 味方は殺す為にある	10コイン(裏)END 1コイン2面
7	ニューラリーX	350,800	MHC-ぱぴよん	1コインR=24 何年ぶりだ?
8	ゼクセクス	2,703,100	神戸からの使者 天覇(犯)	つぶしなし!コイン2周ALL
9	パイプドリーム	1,237,850	??	Aコース
10	メタルブラック	519,640	川みつ	1コインALL イージー

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	623,900	小笹 和久	中2年生 9面
2	キャプテンアメリカ	617,402	久原 義文	長崎総科大学 クロスボーンズ
3	ハチャメチャファイターズ	1,976,610	安楽 弘輔	花のよびこうせえ 4面
4	ソニックウィングス	179,500	浦川 龍徳	高2年生
5	キャプテンコマンドー	170,700	森本 裕明	長大生 ALL
6	ストリートファイターIIダッシュ	376,800	小笹 秀二	中2年生 2面
7	キャプテンアメリカ	25,700	森 健二	1面 中3年生
8	ストリートファイターII	740,801	中村 誠	中1年生 11面
9	ハチャメチャファイター	3,157,990	森田 祥彦	高2年生 4面
10	ストリートファイターIIダッシュ	816,800	中村 晃	ALL

スーパーアカトンボ ☆=15

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	1,066,400	BEL	春麗 連ナシ ALL ハード4
2	ストリートファイターIIダッシュ	1,031,800	SUR-VCC	ブランカ 連ナシ ALL ハード4
3	ソニックウィングス	903,400	SUR-AIMI	2周目4面ボス キース使用
4	ソニックウィングス	573,300	URD	1コイン ALL 2-2
5	コズモギャング・ザ・ビデオ	11,200,250	ゲームデザイナー志望 ZELDA	33面 ボス1段階目
6	コズモギャング・ザ・ビデオ	8,437,820	AIMI	33面 ボス4段階目
7	餓狼伝説	439,700	野原くん見てるかな?	アンディー P×10
8	ヘクシオン(スラッシュ)	10,573	AIMI	LV7 LINE32
9	タンクフォース	975,200	SUR-AIMI	1コイン ALL 1ミス 残2
10	アラビアンファイト	18,490	オレはワセダ電子専門学校生恒中の彼氏	最終面のシックスハンド

ウィルトークタイトー大街道&空港店 ☆=22

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説(アンディボガード)	609,200	SUR-宅八研 Y.T(犯)	P×16 D×19
2	餓狼伝説(テリーボガード)	610,000	SUR-白い巨乳 Y.T(犯)	P×15 D×24
3	ストリートファイターIIダッシュ(春麗)	1,387,400	RJJみそ	P×22 ALL
4	シークレットエージェント	1,093,800	SUR-林連研本業 R.T(犯)	ALL
5	コンチネンタルサーカス	7,040,070	SUR-白い巨塔 LEE	ALL
6	ブラックハート(連)	1,919,300	R-H♪	2-8 また来てね
7	レゾン(連)	398,900	SUR-早死連研 Y.T	ALL 残1
8	ラストリゾート(連)	597,200	SUR-黒い巨○ R.T	ALL 激甘
9	ダイナマイトデューク	589,580	SUR-中国語履修 LEEII	8面
10	スラッシュラリー(パリダカ)	3′03″55	SUR-もうだめだよ R.T(犯)	ALL トラック

てあたりしだいゲームリスト

先月号でベースボールスターズ2のメーカー名が間違っておりました。ベースボールスターズ2のメーカーはエス・エヌ・ケイです。訂正しておわびいたします。

4月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
ブレイゾン	アトラス	8－2	シューティング	4月	
ベースボールスターズ2	エス・エヌ・ケイ	8－4	スポーツ	4月15日	超派手！オーナーも乱入する型破りメジャーリーグゲーム登場!!
ニンジャコマンドー	アルファ電子/エス・エヌ・ケイ	8－3	シューティング	4月30日	悪の組織スパイダーを倒せ！君の熱き心に応えるキャラシューだ！
ストリートファイターIIダッシュ	カプコン	8－6	アクション	4月14日	御存じストIIの続編。同キャラ対戦はもちろん四天王操作も自由自在！
G.I.ジョー	コナミ	8－2	3Dアクション	4月27日	
サボテンボンバーズ	NMK/テクモ	8－2	アクション	4月	豊富なアイテムが楽しいコミカルアクションゲーム。
ダークシールII	データイースト/ナムコ	8－2	アクション	4月	シナリオ。グラフィック、サウンド…すべてが大幅にパワーアップ！
LDクイズ第4弾 答えたもん勝ち	日本物産	0－4	クイズ	4月10日	スゴロク形式で進行、ステージクリアで？？？な画像が見られる！

5月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
魔法警備隊ガンホーキ	アイレム	8－2	シューティング	5月20日	ホーキを使いこなせばもう魔法のスペシャリスト！
アンダーカバーコップス	アイレム	8－2	アクション	未定	3人同時プレイ可能フルメタルアクション！
ボンバーマンワールド	アイレム	4－2	アクション	未定	ボンバーマン第2弾。脳天揺るがす楽しさバクハツ!!
ブランディア	アルュメ	8－3	アクション	未定	魔法あり、肉体技ありの剣技対戦型アクション。別名[illegible]の続編！
MEIOU	アルュメ	8－2	シューティング	未定	多彩なスクロールあり。変形・合体ありのSFシューティング。
リッフル	アリュメ	4－1	アルュメ	未定	ブロック崩し要素あり、パズル要素ありの面クリアクション。
アンドロデュノス	ビスコ/エス・エヌ・ケイ	8－2	シューティング	5月中旬	ショットの切り換えが勝利の秘訣。敵の横っつらをひっぱたこう！
キングオブザモンスターズ2 ～ザ・ネクストシング～	エス・エヌ・ケイ	8－3	アクション	5月中旬	モンスター対エイリアン！未来なき戦いの火ぶたは切って落とされた。
ビューポイント	サミー工業/エス・エヌ・ケイ	8－2	シューティング	未定	グラフィックもサウンドも渋いポリゴントリップシューティングだ。
B·RAP BOYS	カネコ	8－2	アクション	5月	ラップサウンドを使った痛快バイオレンスアクションゲーム。
アドベンチャークイズ カプコンワールド2	カプコン	0－4	クイズ	未定	CPシステム第19弾。カプコン人気キャラがクイズでキミに挑戦！
アステリクス	コナミ	8－2	アクション	5月下旬	
アームチャンプII	ジャレコ		腕相撲	5月下旬	対戦相手は個性的な9人。頼れるものは己の腕力のみ！
エアレスキュー	セガ		3Dシミュレーション	未定	
ウォーリーをさがせ！	セガ		アクション	未定	
ゴールデンアックスII	セガ		アクション	未定	
サイレントドラゴン	タイトー	8－3	アクション	5月	
ウィーリアーブレード	タイトー	8－2	アクション	未定	
アラビアンマジック	タイトー	8－2	アクション	未定	
リングレイジ	タイトー	8－3	アクション	未定	
スーパーハイインパクト	ミッドウェー/テクモ	8－1	スポーツ	未定	取り込みを使ったリアルな画像の新型アメフトゲーム。
リムロッキンバスケットボール	テクモ	8－2	スポーツ	未定	NBA公式ルール採用。対戦プレイが面白い！
達人王	東亜プラン	8－2	シューティング	6月	4年前ゲーセンを騒がせた“達人”がいまここに復活する！
ドギューン!!	東亜プラン	8－3	シューティング	未定	シューティングの面白さは爽快感だ！
コカ・コーラ スズカエイトアワーズ	ナムコ		ドライブ	6月上旬	鈴鹿8耐がゲームになった！通信機能搭載本格派バイクレーシング。

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,433,600	Mr.FJI EGS早く来な!!	ケン DK08
2	ストリートファイターII	1,422,900	EGS NSRで140km出して来た	ブランカ DK03
3	ストリートファイターII	1,313,800	UUY CAC君よ燃えろ!!	春麗 タル2ミス
4	サボテンボンバーズ	3,211,800	Mr.FJI	24面
5	キャプテンコマンドー	225,940	Mr.FJI	ALL ??
6	キャプテンコマンドー	147,120	KEN	ALL ジェネティー
7	コズモギャング・ザ・ビデオ	15,701,800	BUI太郎	ALL 3ミス
8	ストリートファイターIIダッシュ	722,100	KEN	ベガ P=5　D=1
9	餓狼伝説	519,700	Mr.FJI	テリー AP
10	餓狼伝説	569,200	Mr.FJI	東 2ミス

ゲームプラザ ☆=144

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スティールガンナーII	283,710	ダライ少年MTR ウーキーとりかいの友	ALL　2P側 レート59.1%
2	ヘクシオン	6,318,955	UYK君後はまかせた WGFC-UMA	ライン1155 レベル317
3	キャプテンコマンドー	189,710	フレフレイム命RAT ダルシムはどうした!	翔ALL　連必付 ゲロ22回!
4	ウルフファング	1,305,400	ロボット大好き! メカおたくY☆MAC	ハード→ハード クリア　閃電
5	ストリートファイターIIダッシュ	1,394,000	ボクは強運の男!! ウーキーとりかいだ!	ALL バルログ
6	ストリートファイターIIダッシュ	1,464,400	永パ!?100回踏めた 人いるのかよ!ICE	ALL　5万落ち 春麗　来月に期待
7	ストリートファイターIIダッシュ	1,277,600	(浜)試験がんばれ! 待ち本田使用(W)UMA	ALL　つまらん 本田夏場所出場!
8	ストリートファイターIIダッシュ	1,442,200	とりかいくんの弟子 GO·D(ま)	ALL ケン
9	ストリートファイターII ((連)なし)3/9	1,687,600	先月のせてなかった! 普通のストII♡ICE	ALL　[illegible]♡ D×49　爪×5
10	ストリートファイターII ((連)付)	46,400	誰もやらないストII ヒマな人どうぞICE	ALL　春麗♡ 4万切れるか?

神宮前キャロットハウス ☆=5

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル　☎(0985)29-3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャング・ザ・ビデオ (1P)	19,191,050	MGF-IKE	ALL　3ミス 連(無)
2	ストリートファイターIIダッシュ (ベガ)	996,600	MGF-Zin	ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ (サガット)	997,600	立て立つんだジョー! (段平、西段)	ALL 炎の段平使用
4	ストリートファイターIIダッシュ (エドモンド本田)	845,800	TLS- Mouchan	ALL
5	ストリートファイターIIダッシュ (黒ケン)	838,100	Y.K	ALL
6	ストリートファイターIIダッシュ (黒リュウ)	764,500	Y.K	ALL
7	キャプテンアメリカアンドジアベンジャーズ	799,402	T.Y	ALL　連(無) アイアンマン
8	WWFレッスルフェスト (タッグマッチ)	全2周クリア	H.K	
9	64番街 (ALEEN使用)	717,751	鳴神恭介	3面ボス 連(無)
10	サボテンボンバーズ (1P)	8,498,800	MGF-KOB	30面　連(無)

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆=3

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル　☎(0982)32-6521

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	904,100	NEI	バルログ使用
2	ファンタジーゾーン	9,880,900	ほしの少年	3-2
3	コットン(1周)	1,134,570	土偶! 馬鹿っ!!	1ミス　S×4 土偶57ミス
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームピアチャンス国分店 ☆=7

鹿児島県国分市中央3-12-37　☎(0995)47-3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (ケン、E·本田)	918,300 796,900	MAHARAPAR CYBER-YAS	1CALL 1CALL
2	ストリートファイターIIダッシュ (春麗、ザンギエフ)	520,000＋α 808,700	SPLASH-ZON CYBER-YAS	1CALL 1CALL
3	ストリートファイターIIダッシュ (ガイル、サガット)	851,000 879,500	MAHARAPAR CYBER-YAS	1CALL 1CALL
4	ストリートファイターIIダッシュ (バルログ、ベガ)	792,100 816,700	TAC-MTF MAHARAPAR	1CALL 1CALL
5	コズモギャング・ザ・ビデオ (1P)	9,236,640	SPLASH-RIP (只今7回目)	1C31面 狂ってる
6	コズモギャング・ザ・ビデオ (2P)	9,678,450	GDEとドラスピ命! CYBER-YAS	1C　22面 まだまだ
7	スターブレード	1,412,600	SCOREが出ない SPLASH-RIP	ALL　1C (連)なし
8	ソニックウィングス	952,300	サル　レーザー!レーザー!ごめんね!	2-5　(連)付 AJ-37
9	タンクフォース (1P＆2P)	1P　690,300 2P　517,800	GOE　(ストII′は通 SHO　信対戦台)	1CALL 2PLAY
10	ウルフファング (Aコース)	781,620	DARKなT.H スターブレード命!	5-A TYPE　青龍

ゲーメスト8月号 No.75 次号は6月30日発売!!

これで完璧! ストIIダッシュ!!

全国大会ドトーの推進!!ルール詳報だぁ!!

攻略特集　達人王、ダークシールII

論

ゲームと創意工夫

ゲームというのは、当然なことですが知的なものです。私がゲームに魅かれたのも、ストーリー性やその世界観とともに、パズル的な知的な部分に魅かれたからです。

ゲームを先に進んでいくには、多少なりとも自分で工夫してやり方を探していかなければいけません。パターン化できるゲームならもちろん、パターン化しにくいゲームでもいろいろ工夫できるところはたくさんあるものです。

もちろん、こういった工夫は人のプレイを見て、そっくりまねすることができます。同じくらいうまくなるのは可能ですが、パターンを作った人を追い越すことはなかなかたいへんです。どうしてこのパターンができたのかを一番よくわかっているのはパターンを作った本人です。すぐ、新たに進歩したパターンを作るすぐれたプレイヤーであって、でしょう。彼こそ創意工夫に独創性を持っているのです。

いかに工夫できるかがプレイヤーにとって重要な要素ですが、これは当然ゲームの開発、企画者にも言えます。他の人の考えないことを発想できる人は独創的なゲームを考えられるでしょう。また、細い工夫が積み重ねられる人はヒットゲームを生み出すことでしょう。

工夫は楽しい　求められるものは?

ゲーム業界というのは考えてみれば、創意工夫・独創性と切っても切れない関係にあります。この業界が伸びて来られたのも、時代の流れにそっているだけでなく、いろいろな人たちの工夫が積み重ねられている結果と言えると思います。

このような業界なのですから、ゲームセンターのあり方や、メーカーの方向性などにもそれぞれ独自性、新機軸がどんどん出てくるべきです。

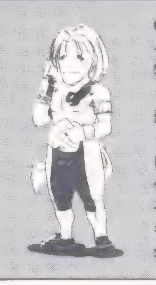
常に新しい一歩を先に踏み出すことによってしか、他に差をつけることはできないでしょう。

もちろん、ゲームセンターでもさまざまな工夫を積み重ねて伸びてきた所はいろいろあります。最近ではゲームセンターの雰囲気はとても明るくなったし、新製品の入れ換えもちゃんとしてくれる店が増えました。また、通信で対戦のできるストリートファイターIIの台も多くなりました。

メーカーでも、今伸びているのは工夫を重ねてきたメーカーだと思います。しかし、工夫をやめて、誰もが考えてしまう方向に進むのはあまりにも簡単です。これからも、独創的な企業であってほしいと思います。

みなさんも、工夫のない人生なんてつまらないと思いませんか。

（ぜんじ）



●最近のゲームセンター（駅周辺）にくるお客さんの層がだいぶ変わってきた。特に昼間。ちょっと昔ならオジサンがテトリスをやっているのをよく見たけど、最近は、若いサラリーマンがゲームをやっている。ストIIをよくやっているみたい。こういう時代が長く続くといいね。住宅街のゲーセンだと、やたらと小さい子がアップライトの筐体に群がってる。もちろんストII。このまま大きくなれば将来この業界は明るいね！（ずるずる）



●「来年もやるぞー」の公約どおり、今年もやりますストII大会。当然ダッシュだけどね。対戦大好き野郎たちの声に応えられるようガンバルぞ。

読者の皆様に定価改定のお願い

皆様に悲しいお知らせを…なんて冗談を言っている場合じゃない。ゲーメストの定価についてお願いがあります。

通常の発行時の定価を530円に大附録つきの発行時は550円と、させていただきたいのです。

なぜ?実は6年前の号（'86年9月号）の定価と前号（'92年6月号）の定価とほとんど変わらず（消費税で480円が500円となりましたが）、一方頁数は3号がカラー16頁本文モノクロ72頁（計88頁）であり、前号はカラー52頁、本文モノクロ80頁（計132頁）となりました。これにより製作費関係の経費が大幅に増大したのです。

広告などでご協力をいただき、頑張ってきましたが、今まさに限界に近づいたのです。よろしくお願いします。

当然、私たちは誌面の充実を図り（7月号からコミック16頁を加え）、さらに面白い記事、より早い情報、ドキドキさせるスクープなど皆様の雑誌として成長させてまいります。これからもよろしく。

（新）新声社　月刊ゲーメスト



●この号が出てるころは新車がきてるはず。休日はドライブ三昧かな?

SFIIダッシュ対CPUはこれ書いてる時点で全キャラ1コインクリアまであと4人。そうそう、最近私信を含めて自分あてのアンケートが増えました（というより若干1名の娘がみんなをはめてるって話が）。誰が春麗・まおフェチだって?こんな純真な男の子をつかまえ…バキッピシッヤッ!!スピニングバードキーック!!…ウ〜。(実は本当　FRS―N,O)



●尾崎豊が死んだ。それはそれで、彼、ドラッグに手を出していたらしいとのこと。しかしマスコミは「あまりにも繊細な心の持ち主ゆえの〜」とかいっちゃってる。僕にいわせりゃただの弱虫。そんな美談は聞きたかないよ。じゃ勝新はなーんであんな悪者になっちゃうの?やってることは同じだよなあ。マスコミの大衆意識の人為的操作に僕あきれ顔。要は死んでしまえば美談になるってえ寸法ね。僕もドラッグで死のう。（古葉美一）

頑張ったぜコーナー

ひとことも う一ぺん 待って

先月号の26ページについていた「新雑誌つくろうよ!」というハガキなのですが、83ページにいろいろとくわしく趣旨が書いてあるのです。ハガキのほうには何も書いてなかったので、ちょっとわかりにくかったですよね。86ページを先に見てくれた人にはわかっていただけたと思うのですが…。

とにかく今、新雑誌をつくろうということでガンバってますのでヨロシク。（SAT）

表紙の裏をとれ

引っ越しして約1カ月。だがいまだにガスレンジはない。

ウルフファングもEASYを通りまくって最終面に行けるようになりうれしいが、ゼクセクスはドロヌマである。

やはりゲームは楽しむものだよね。と言いつつ、ストIIの対戦で中高生に負けてほぞをかんでいる今日このごろ。

やはりゲームは楽しむもんだ。ウォリアーブレードが…。

藤原ひさし

GAMEST ゲーメスト　7月号

■平成4年7月1日発行　第7巻7号通巻74号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　C・C　栗原桃郎
じーぶー　N・O　ずるずる　T・J　APAPA
YOU・A　塩原利康　C・LAN　HIR
古葉美一　植村伴北　藤原ひさし　えび
もも　みんく・いるか　かる　TWL-DON
RIK君　SHO太郎侍　渡辺裕美子　内山利栄
猿渡雅史　佐藤孔建　萩原■四郎
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画（有）ミルコンズ



シューティングを超えた
多彩な攻撃！
従来のただ撃つだけの
シューティングゲームとは
一味変わった「必殺技」の数々、
単調になりがちなゲームに
奥の深さを与え、
プレイヤーを飽きさせません!
新製品！
2人同時プレイ
ALPHA
史上最強の忍者軍団、参上ー！
NINJA
ニンジャコマンドー
COMMANDO
TM
©ALPHA 1992 ALL RIGHTS RESERVED.
全ての必殺技に挑戦せよ！
それぞれの持つ必殺技は各3種類。計9種類の必殺技を、君はどこまで使いこなすことができるか!?
JOE TIGER
ダブル竜巻神拳
DEATH BLOW
PUSH START
雷神の術：レバー↓で気合を溜め、体が光ったら↑＋Aボタン。
竜巻神拳：レバー↓↘→＋Aボタン。
ダブル竜巻神拳：レバー↖←↙↗→↘＋Aボタン。
RAYAR DRAGON
鳳凰拳
DEATH BLOW
PUSH START
鳳凰拳：レバー↓で気合を溜め、体が光ったら↑＋Aボタン。
紅蓮分身の術：Aボタン連打。
ファイアウォール：レバー↓＋Aボタン。
RYU EAGLE
爆烈究極拳
DEATH BLOW
PUSH START
爆烈覇王拳：レバー↓で気合を溜め、体が光ったら↑＋Aボタン。
爆烈虚空拳：レバー↓↘→＋Aボタン。
爆烈究極拳：レバー↑↙↘↖↗↓＋Aボタン。
NEO GEO
開発元
ALPHA
アルファ電子株式会社
埼玉県上尾市愛宕3-2-15 アルファビル
TEL.048-775-2412 FAX.048-775-2198
「NEO-GEO」ROMカセット
「NEO-GEO」はSNKの登録商標です。

もうひとつの達人

達人王

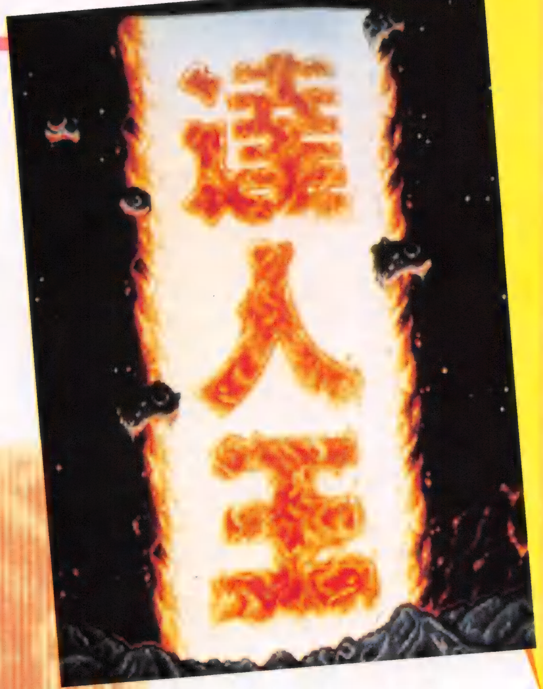
©東亜プラン

同じころ、達人と同じ歴史を刻む戦いがあった…。その戦いを〝達人王〟という。

㊟写真は開発中のものです。

NEW GAME WASSHOI
ニューゲームワッショイ

達人王
セイブ・カップ・サッカー
アンダーカバーコップス
G.I.ジョー



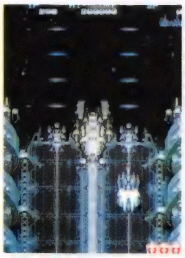
IIであってIIではない

「達人」という戦いの歴史が刻まれているころ、無限に広がる大宇宙の片隅で、同じ運命を背負おうとしている戦いがあった。

「達人王」

それがその戦いの名であった。

続編ではなく、「達人」という戦いを、今の風潮に合わせて作ってみる。するとこんな感じになるという風に思ってくれるといいだろう。リバイバル達人という感覚だ。



いざ発進！

これぞ達人の血統

どのあたりが変わっているのかいないのかを説明しよう。

変わってない点を挙げると、まずグラフィック。見りゃすぐ「達人」って感じがするはずだ。自機、敵、そして背景がね。当然、でかいボスも！

システム面では、ショットが3種類で5段階であること、スピードが5つまで取れること、ボンバーがあること、中ボス、ボスの展開の切れ目がないこと、1UPもあること、復活はもどされることなどが挙げられる。

変わった点は、ノーマルショットの色が赤から緑になった、赤が新しくナパームになったこと。出現するアイテムは、究極タイガーのように画面内を動きまわり、赤⇩青⇩緑と変わり、達人では、Pを5つとらないとショットが強くならなかったが、今回は、同じ色を取り続ければ、どんどん強くなり、そして一番のポイント、難度であるが、最近のゲームをするプレイヤー層を考え、ややさしくなっている（開発中ではあるが）。

目に見えないところでは、基板が今回の達人王よりパワーアップされ、特にサウンド面でパワーを発揮！ひょっとしたら東亜節が変わるかもしれないぞ！これは大変楽しみなところだ。

とにかくまだ調整中の段階なので、確定の情報でないことを忘れないように。



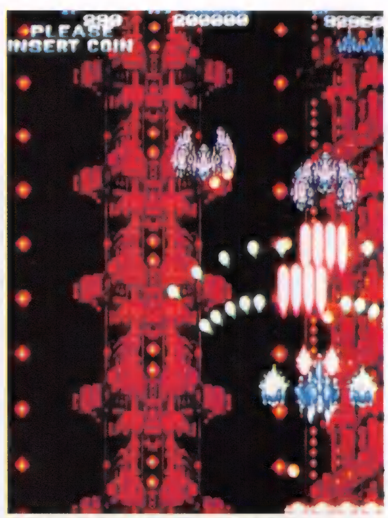
STAGE1前半。まず宇宙での戦闘だ！



惑星の表面にはこんな巨大な艦が！



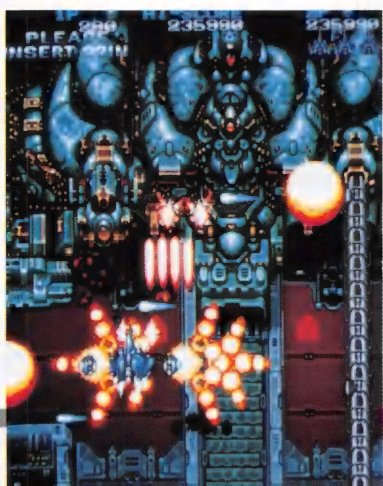
STAGE1のボス！でかいぜ!!



STAGE2へ。この敵、変形するぞ！



達人王でもこんな大きいのがどんどん出る！



そしてSTAGE2のボス。手がのびる！

操作が楽になるかも

操作系は、8方向のレバー1本に、ショット、ボンバーの2ボタンと、達人と同じ。

自機を操作した感想としては、達人とほぼ同じ感覚（ゼロ速ではやはり遅く、5速だと速いのなんのって!）で操作できた。

ボタンであるが、検討中なのがショットのソフトによるオート連射がついていること。

ちょっと軟派だなあという気もするが、連射のできないシューターが多い昨今では、仕方のない処置だろう（シューティングから連射をとったら何が残るか考え直さねばならんなあ）。



STAGE3へ。そろそろ達人の味がね!



どわーっ!高速スクロールですごい爽快感!



中ボス。いやらしい攻撃が売りものっす。

ボンバーであるが、基本的に効果は同じ、違うのは見ためである。もう少し、音に迫力が欲しいところ。



敵に圧倒に押されている!すごくつらーい。



やっとSTAGE3のボスへ。パースを使った攻撃が多いね。

2人協力で戦えるぞ

今風達人「達人王」は、2人同時プレイが可能。

達人のあの苦しい場面を、なんと2人で切り抜ける楽しみがふえたのだ。これはうれしい。

2人して最強になって突き進めばもう勝利は目前かも。

圧倒的とも言えるような攻撃が展開されるからだ。

ぜひとも2人協力によるプレイを試してほしい。

難を言えば、フルパワーになるまでが、超!大変だけどね。そこまでが勝負になるだろう。

どれが使える「ショット」

初期設定では自機本体から出る赤い4本のショット。

アイテムを持ってくるアイテムキャリアーを破壊するとアイテムが出現する。ショット系のアイテムは3種あるぞ。

●ノーマルショット



緑色のやつだ。最初は真上に1本ずつ。1つ取るごとに1本ずつふえ、最強は写真のようにボーッと弾をバラまいてくれるぞ。

●サーチレーザー



青色のやつだ。取ると1本ずつレーザーが出る。以後この1本が少しずつ太くなっていく。性質が達人と違い、画面上に一番初めに出現した敵を狙うので、1回サーチを切っても同じ敵を狙ってしまう。

●ナパームボム



赤色のやつだ。最初はやや斜め上へ1方向へドドドドーッと出て、取るごとに、その出る方向がふえ、最強では写真のように自機のまわりをナパーム弾だらけにしてしまう。

アイテムはほかに、Ⓢのスピードに、Ⓑのボム（5つまでストックできる）そして1UPである。







3種のうち有利ではないかと思われるのは、緑色のノーマルショット。なんといっても使いやすいからだ。近くの敵も、遠くの敵も難なく撃てるからだ。

慣れるまではノーマルショットで進み、ある程度ゲームの展開を把握して、からレーザーやナパームを使うといいだろう。

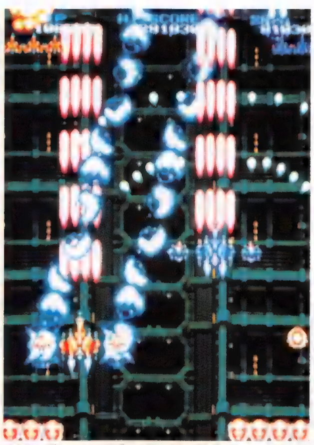
隠しものもあるぞ!

達人と言えばやはりあの1UPかな。達人では、同じ色のショットで撃てばよかった。達人王にも同じようなものがある。さてどうやって出すか。

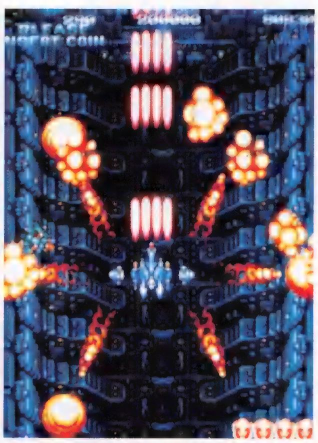
ほかにも自機を応援してくれる隠しものがあるらしいので、発売が楽しみだ。

次号では完成バージョンをたっぷり紹介しちゃうぞ!

（ずるずる）



サンダーレーザーとノーマルショットの最大パワーの状態。2人協力だと押せるぜ!



そしてこれがナパームボムの最強状態。まわりに暴風をつくり、敵をよせつけない。



これがボンバーだ!!なんと迫力のある絵だ!

無法都市へようこそ

アンダーカバーコップス



あのアイレムがものすごいゲームを出してくれた。フルメタルアクションゲーム、それがアンダーカバーコップス（略してU・Cコップス）だ!!

悪党どもをぶっ倒せ!!（STORY）

その昔、核の炎にあぶられて。悲鳴をあげた都市、クロノグラード。地獄の業火に焼かれ、警察は消えた。法と共に。

そんな中で、血にまみれた悪徳がさらなる混沌を求めて闇の中へ流れ出ていった。

それから時は流れ、西暦2043年、この地に残った良心の残骸、統合軍政府はその闇の中に光を見いだした。それは謎の地下組織〝ザ・ショップ〟が派遣するシティスイーパーたちである。

登録番号つきの、最後の正義、U・Cコップス（秘密警察）が悪人どもをぶっ潰す!!

この操作で進めえ〜!!

ジャンプアタックとダッシュアタックだ!!

8方向レバーにボタン2つ。Aボタンで攻撃、Bボタンでジャンプ。2つのボタンを押せば必殺技だ。必殺技を使うと体力が減るので、いざというときに使おう。

敵に近い位置で攻撃をすると、連続技の最後に敵を投げる。

そして最も使える技は、ジャンプアタックとダッシュアタックだ。ジャンプアタックは、Bボタンでジャンプした後にAボタンを押せばいいだけ。これに左右どちらかにレバーを入れれば左右へのジャンプアタックだ。垂直ジャンプ、左右へのジャンプアタックは敵によって使いわけよう。

ダッシュは進行方向に2回レバーを入れればよい。ダッシュ中にAボタンでダッシュアタックだ。

うまくこの3つの技を使いこなせば先に進めるようになるはずだ。

アイテムを拾うのもAボタンでいいのだが、ささっている電柱や鉄骨はAボタン連打でひっこぬく。ダッシュアタックで倒すこともできるのだが、電柱の場合は短くなってしまうという芸のこまかさである。ちなみに、電柱や鉄骨を持ったままでもジャンプアタックは可能。

スクロール





このマグロは武器なのだ。

俺のシュートにゃさわらせねぇ!!

セイブカップサッカー



セイブカップついに開幕

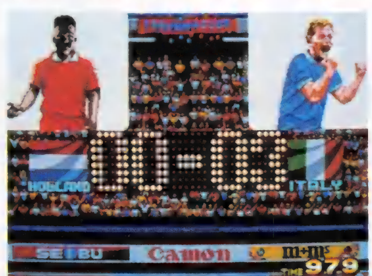
最大4人同時プレイのサッカーゲーム、セイブカップサッカーがセイブ開発から発売される。

多彩なチーム8キャラクター（8チームから選べる）、プレイヤーをはなさない白熱のP・K戦など熱さ爆発だ!!





今の時点では詳しいことはわからないが、まあ、来月を待ってくれ。サッカーといえば、1年後にはJリーグも始まるし、サッカーは狙い目だ。



俺たちがU・Cコップスだ!!

プレイヤーは次の3人の中から好きなキャラクターを選ぶことができる。どのキャラも個性的なので、どれを選ぶか悩んでしまうだろう（私は悩まずローザを選んだが）。



ザン・高原

過去は捨てた。残ったものは、おのが両の拳のみ。シャープエッジの鋼の拳、斬光一閃、闇を断つ。

出身地は日本。2015年1月6日生まれ。28歳。

コードネームはライトニングスラッシャー。

元全米のカラテチャンプ。恋人を守るために振るった拳で誤って人を殺してしまい、表舞台から姿を消した。

バランスのとれた平均型。初心者はこのキャラを使うのがいいだろう。必殺技はスラッシュキックだ！



ローザ・フェルモンド

秘めたる怒りは胸の奥。残像残して光の手刀、ジーンズ着用、青い瞳の血の天使。

出身地イギリス。2021年1月24日生まれ。22歳。

コードネームはブルーゲールリヴェンジャー。

ただ1人の女ビジランテ。恋人であり、良きパートナーだったトーマスを悪人に殺されており、そのため悪を憎む心は人一倍強い。ただいま恋人募集中とか。なんとも尻の軽い女である。

どちらかというと、スピード型。このキャラも初心者向きだ。ザン・高原とどっちを選ぶかが難しいところだ。

しかし、このキャラの最もいいところは、なんといってもジャンプ攻撃のヒップアタックだ。あんなキュートなお尻で殺されたら敵も心おきなく地獄にいけるだろう。

必殺技はトーンアードアタック。



マット・ケーブルズ

烈火のごときタックルはすべての悪を塵と化す。今に見てろよ、はじけるぜ。

出身地はアメリカ。2018年7月4日生まれ。25歳。

コードネームはファイアーボールクラッシャー。

彼はMVPを取ったこともあるプロフットボール選手だったが、その並外れたパワーゆえ"最も危険な男"と呼ばれフットボールの世界から永久追放された。

パワー型。パワーはあるが、スピードがないので、あつかいづらいキャラだ。慣れてきたら使ってみよう。

必殺技はマットアトミックタッチダウン。

これが無法都市 クロノグラードだ!

とりあえず今回は1、2面だけ紹介しよう。

STAGE1 クロノグラード臨海工業地帯

酸化したマシンオイルの匂いの立ち込める工業地帯。

まず1面なので進めると思うが、ザコ敵の中にバットを持った奴が出て来るが、こいつにはジャンプアタックはダメ。ダッシュアタックで攻めればグー。

そしてボス。ボスのパークスはもともとはメイド&話相手ロボットだったとか。そのためか外皮がムケたら、メイド時代の「ゴミを捨てる」という部分だけ行動するようである。これが、どういうことか説明しよう。

最初はボスに近づいて攻撃していればいいのだが、体力が半分になると外皮がはがれ、隣のプレス機（？）の前にくる。ここに来ると、そう「ゴミを捨てる」が始まる。パークス機のほうに投げるのだ。これから逃げるにはレバガチャをすればいい。逆にパークスを落として、うまく潰れれば一撃で倒せる。こうすればラクチンである。

STAGE2 高層エレベーター

この面から少しつらくなる。最初のほうはいいとして、途中に出て来る敵、はさみまん（空を飛んでいる奴）。これがやっかいだ。こいつは、近づいて来たら垂直ジャンプアタックで倒せる。そして、こいつを倒した時は、ぜひ声を聞いてほしい。笑えること間違いなしだ。

ここのボスはちょっとやっかいだ。まず、ザコを一掃しなければならないのだが、上からバイクが落ちてくるので（どこから落ちてくるのだろう？）うまく逃げよう。

ザコを倒したらボスに攻撃だ。こいつは体力が半分くらいになると、突然泣き始める。こーなるとボスはバーサーク（狂暴化）する。もう手がつけられない。あとは、君たちでなんとかしてみてくれ。

まだまだ戦いは続く…

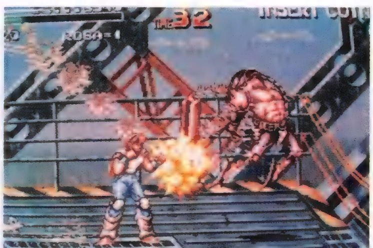
全5面まであるが、後半はもっと難しい。

あとボーナス点の入り方は、芸術点というもので変わるようだ。高度なテクを多用し、ミスの少ないプレイをすると芸術点が上がる。どういうのが高度なテクなのかは今は不明。とにかくやっていて笑えるゲームだ。2人同時もできるので、2人で笑うのもいいだろう。

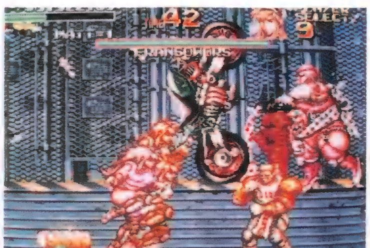
見かけたらぜひ、やってみるべし。おすすめだ。



この後、ボスはペッチャンコ。



こいつがはさみまん。「だめだあ〜！」



ほーらバイクが落ちてくる。奥にいるのがボスのフランソワーズだ。



これは3面ボス。下にいるニワトリとデンデン虫は食料だぞ。

過激な3Dシューティング
G.I.ジョー

コナミの4人同時プレイ筐体第4弾!!キミは迫力の演出についてこれるか?

RIK君



ゲーム画面はこんな感じ。

みなさんおまちかね、G.I.ジョーの登場です。コナミの4人同時プレイ筐体第4弾。G.I.ジョーのウリといったら、何といっても、そのドハデな演出です。

迫り来る敵、倒れ込む鉄塔、横転する戦車、などなどリアルかつハデな演出がいたる所にほどこされています。百聞は一見にしかず、まずは見ていただきましょう。

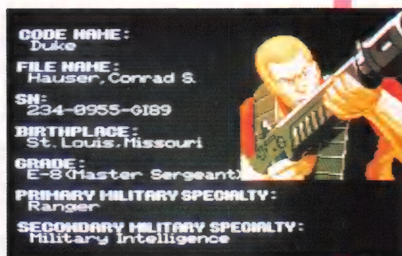
画面を見てもらってわかるように、ゲームは3Dタイプのシューティングゲームです。

操作法は、8方向レバー+2ボタン。8方向レバーで自機の左右と自機のカーソルを操作、2つのボタンはショットボタンとミサイルボタンです。

アイテムは3種類。1つは自機のショットがフルオートになるもの（一定時間）。2つ目はミサイルボタンで使用のミサイル。3つ目は、体力回復の救急箱です。

▼▼こいつらがG.I.ジョーだ!

プレイヤーは次の4人の中から1人を選びます。キャラクターは、グラフィック以外、違いはないので、気に入ったヤツを選んでください。私が気に入ったのは〝青の覆面男〟（仮名）。Aチームもどきのハゲ（仮名）もなかなかおすすめです。



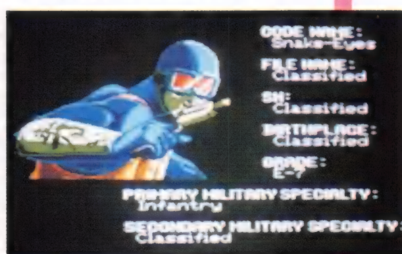
コードネーム〝デューク〟黄色の奴



スカーレット、紅一点。



ロードブロック。



スネークアイズ、寿の文字がよい。

▼▼ステージは全部で3つ

ステージは全部で3つ、なのだが、1つのステージがさらに細かく分かれていて、区切りとなる所にはボスがいます。そのため、3ステージといっても実際はかなり長い道のりです。

1ステージは敵の飛行場に攻撃を仕掛けます。思うぞんぶん破壊してください。向かって来る敵ジェット機を破壊して墜落する様などは、かなりの迫力です。

ここのボスは、かなり間抜け。いきなり後方からバク転して来たかと思うと、何やらポーズをとり、決めゼリフを言ったのち、ヘリに乗り込みます。その後、ヘリと装甲車が攻撃して来ます。破壊しましょう。



このポーズがかなり間抜け。

これで1面の3分の1クリア。1面はまだまだ続きます。

次なるボスは、敵基地にて出現します。こいつはピョンピョンとはね回るへんな奴です。



敵の基地入り口にて。

その後、基地の内部での戦闘が続く、とまあ、1面はこんな感じです。

▼▼デモ画面にも注目してほしい

このゲームをやって見た感じとしては、デモ画面や、ボスの登場時のセリフなど、細かい所にも力が入ってて、ゲームの雰囲気作りに一役買っています。デモ画面は、飛ばさずに見てほしいです。

難易度的に見ると、初めのうちはやさしいのですが、後の方になると、かなりキビシイ攻撃を仕掛けて来ます。なにしろ自機の動けるのが左右だけなので、そこらがつらいですね。

しかしやはり、このゲームは4人同時プレイが面白いです。4人同時でやると、弾がどこから飛んで来るかもわからないような状態になってしまいますが、そこがまた面白い。このゲームは演出を見ているだけでも面白いので、弾よけなんて二の次にして、バリバリ4人で撃ちまくりましょう。それがこのゲームの本当の楽しみ方とも言えます。





これが地球最強怪獣の面構えだ。

NEO-GEO NEW LINE-UP

KAL

オメェ誰だ？　エイリアン？
ナンダそりゃ〜っぶっ壊す!!!

キング・オブ・ザ・モンスターズ2 〜ザ・ネクスト・シング〜

必殺技などすべてがパワーUPしたモンスターたちが、再び君の手で全世界を破壊するっ!!

キャラ・システムなど様々な点がパワーUP

一昨年大ヒットをとばし、スーパーファミコンにも移植される、あの「キング・オブ・ザ・モンスターズ」に〝2〟が登場だ。

今回は舞台を日本から全世界へと拡大、モンスターたちの破壊のパワーはさらに過激にアクロバットダイビング!!

世も末じゃ…

7996年に突如出現したモンスターたちは、熾烈な戦いを繰り広げ、そして3年が経過したころには、数多くのモンスターの中から最強の3匹が生き残った。

もはや奴らを邪魔することができる者など、この地上にはいなかった。そう！地球上には……。

この機会を待っていたかのように、突如として始まった地球外生物の侵略！

エイリアン（侵略者）はあっという間に全世界を覆い、その想像を絶するパワーを持って、生き残ったモンスターを駆逐しようと、次々と最強の刺客を送り込んできた！

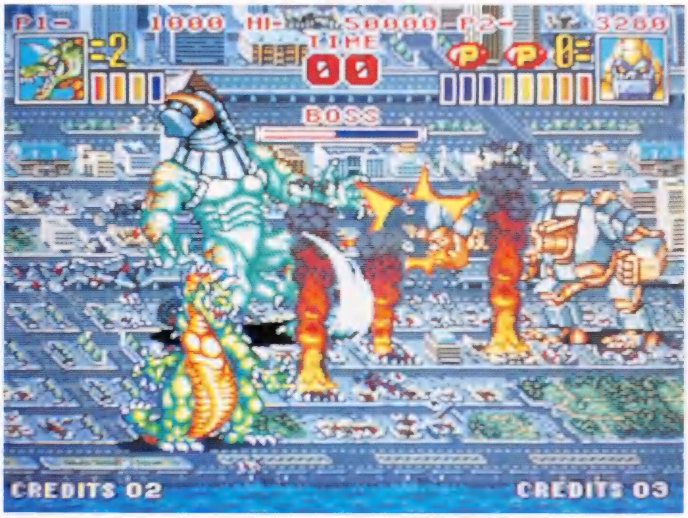
強者のニオイを嗅ぎつけたモンスターたちは、怒りと歓喜の咆哮を上げて、「NEXT THING（次に来た奴ら）」に飛びかかっていった。

残された人類の抵抗は乏しく、「世界」は新たな炎に包まれる!!

「地球」を手に入れろ!!

今回は地球侵略を企むエイリアン対3匹の最強地球怪獣だ。その3匹の地球怪獣の名は、「スーパージオン」・「アトミック・ガイ」・「サイバーウー」。

基本操作は前作と同じで、ステージ数・構成が大きくパワーUPしている。海中でのバトルや、ザコ皆殺しのボーナスステージなんかもあって、こいつあナイスな破壊魔気分だぜ！



何を言ってるんだアーこいつは！

1ステージボス「フュージキール」だ。





フランスの街並みを、破壊、破壊、破壊!!



ギャーッ!!スーパージオンの必殺背面落としだっ！



悪よ去れ!!おめーら大体誰の許可でここにいるのかね？



おんがらやーす!!どどんがどーん、で、ア、コリャいいね。



おしぐちたかしの

「香港街機漫画発達記」後編

今、香港は燃えている!!

〜ストⅡが巻き起こした香港コミック戦争〜

OH! NO! Re-Dizzy Comb's!!

先月号での紹介に引き続き、香港コミック界の光と影（？）を解析しよう。出版社の内部事情もバッチリ見せるぜ！

香港のまんがは、池上遼一の影響をかなり受けていて（いや池上遼一の『Cryingフリーマン』が現在の香港まんがのベースになっているといったほうがいいだろう）、いわゆる劇画タッチの絵柄が主流だ。取り上げる題材も、武道を題材にした「武打」が圧倒的に目立つ。



これがお手本です。

その中にとんでもない強者がいたのだ。

許景琛、その人は…

なんでもない日常スケッチを洗練されたデフォルメで描き、評判になったのが許景琛だった。

彼は『漫画少年』というショートアンソロジーで、しゃれたタッチの作品を描いていて以前からひそかに注目をしていた。

驚いたことにその彼が『漫画少年』のあとに取り組んだ作品が、今、注目を集めている『街頭覇王』だった。

絵柄を器用にかえ、硬質なタッチでファイターたちのバトルを描いていた。

どちらかというとマニアックなそれまでの人気が、『街頭覇王』で大衆人気を獲得したみたいだ。



もうすっかりおなじみですね（?）

望まれるものをつくっていきたい

玉郎國際集團有限公司の社長もいっていたが、香港のまんが出版社は、大衆の求めるものをクリエイトする姿勢が徹底している。

年末にまとめられた『街頭覇王』の合本は、香港のコミックとしては高額の20元にもかかわらず、2万3000部も売れた。

この本には、『街頭覇王』の



おおっ、これはまさにあの…。

◆香港コミック界の最大手　玉郎國際集團有限公司（ジャッジメン）訪問記◆

ぼくは昨年の秋、香港へ出かけたときに、『街頭覇王』を出版している香港まんが出版界の最大手、**玉郎國際集團有限公司**を訪問した。

実は香港まんがについてはそれほど詳しいわけではなかったんだけど、知人がいたのでほんの見学気分。

作家、許景琛に会ってみたい、というのがお目当て。

香港のまんが制作システムは、独特だ。

作家は会社に社員として出勤（？）をして、原稿を執筆する。プライベートでは、作品を描くことはない。

だいたい昼すぎに出社し、深夜まで、月曜から土曜日まで勤勉に働く。

そしてみんな若い。

香港のまんがは現在のような出版形態を確立して、まだ20年ほどだから、ベテランといわれる人でもまだ30代前半だ。

玉郎國際集團有限公司でメインの作家が40人くらいいて、アシスタントを含めると200人以上の制作スタッフが社員として働いている。

許景琛のような週刊で1本あげていく作家には、アシスタントが10人はいて、別にカラーリングの部署があるので、たしかに大所帯になってしまう。

ともかく徹底した分業体制で効率よく働いている。

効率よいといえば、ベタやホワイトを乾かすために、その部分をライターの火で一瞬あぶって仕上げていたのにには驚いた。

なんだか、カチ、カチと音がし、火がポッ、ポッとついているから、なにげなく見たら、これだもんなあ。

図々しくもカメラにおさめるために、実演をしてもらった（匠のわざを見るような気持ち!?）。



ゲゲッ、こんな広々としたところでノビノビとやってるわけなんですか?



これが香港漫画術の極意、ファイヤードライヤーだービビるぜ！

制作過程がリポートされる一方で、なんと、なんとゲーメストに載った「ストリートファイターII」の制作ルポが掲載されている。むろんゲーメスト編集部は知らなかった…。このあたりが香港の海賊版的たくましさかな。

「ストリートファイターII」のコミックの先陣をきった『中華拳王』が、2万部あたりで売れ行きが安定しているのに比べてみても、許景琛が描く『ストリートファイターII』がいかに読者を魅了しているか、はわかる。





殺伐となりがちなバトルのなかで時々、彼の持ち味であるあたたかいデフォルメキャラが登場するあたりも、魅力のひとつだろう。

第2のパワー、自由人

香港のまんが出版社で、玉郎國際集團有限公司につづく自由人という会社がある。


私が剣橋です。ど～ですか私の絵は? ちなみに私は若いんですよ。

ここは『街頭戦士』『快打旋風』『ストリートファイターII』のコミックを出版しているが、今年、第3弾を刊行する。

『波動拳』というタイトルで、作家は司徒剣橋。

『賭聖』という賭博まんがで、ファンから支持されている自由人の若手ホープ。

玉郎國際集團有限公司の訪問のあと、香港でまんが情報誌を出版している阮勤楽に案内してもらい、紹介されたわけだけど、正直いっちゃうと表紙をみて「わあ、香港まんがー!」なんて、好みじゃなかったわけ。ところが、中をみるとすごくセンスがいい。

『賭聖』というのは、ルーレットを使ったギャンブラーの話。賭博といって偏見をもってはいけない。すごいぞー! なにしろ巨大なルーレットが轟音と共に回転し、世界各国のギャンブラーがサイキックを激突させ、玉をあやつるスケールのでかいドラマ。そのあげくに巨大なルーレットの玉が閃光をはなち宙を舞い、竜巻をまきおこすのだ。なんだか、こんなふうに紹介するときわものっぽいけど、司徒剣橋の手にかかると壮絶なおもしろさがある。

彼は士郎正宗の大ファンということで話がはずみ、見せてくれたのが『波動拳』のキャラクター表。


スパイダーペインティングがイカしてるぜ!

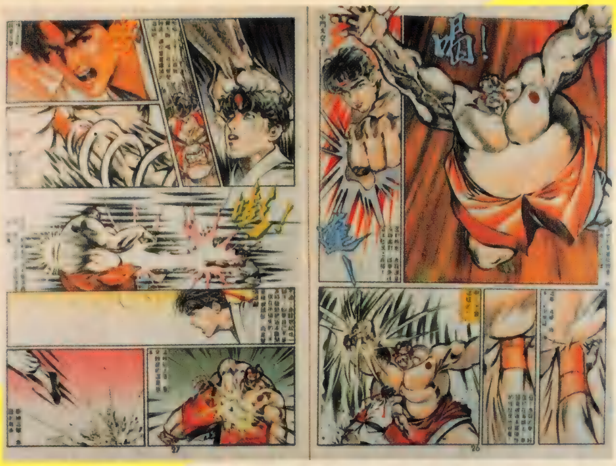

腰のマークは何なんだよ～。

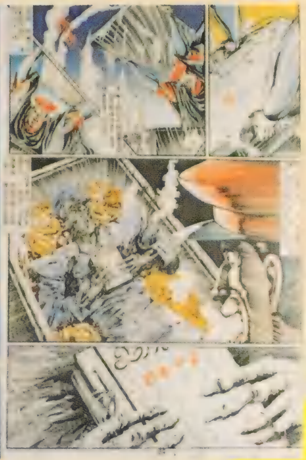

この筋肉を見てると、ウッ…。


ハッキリいって超カッコイイっすね。

キテルぞ!! 波動拳!

『賭聖』では劇画調だった絵柄が、このキャラ表ではまったく異なるタッチで描かれ士郎正宗ファンというのもうなずけた。







この絵柄から想像すると、『ストリートファイターII』もののなかで、日本のファンを一番魅了するのではないだろうか。

自由人のスタッフの話だと劇画調の『賭聖』は、本来、彼の得意とするジャンルではないそうだ。

しかし自分の作品を描くためには、自分のキャリアを認められる作品として『賭聖』に取り組んでいるという。

こんなガッツに、ぼくは彼がますます気に入ってしまった。『波動拳』にみんな、期待しようじゃないか!

マンガに国境はない!

どこの国のまんがでもそうだけど、自分のつまらない先入観のおかげで、おもしろいものを見落としていることって、けっこうあると思う。

香港の場合、日本の海賊版というイメージが、香港まんがと日本人の縁を遠ざけているようだ。

だってさあ、こんなにおもしろい香港まんがのことが、あれだけまんが関係者が香港へ観光しているのに、話題になっていないんだもんな。

くやしいというか、なんというか。あっ、ぼくもちょっと前まではそうだったな。

ともかく『ストリートファイターII』のおかげっていうか、香港まんがのおもしろさへの接点はつながった。

ひょっとすると、これからも新しい作家の『ストリートファイターII』が登場するかもしれない。

注目しようじゃないか!

ゲーメストがツアーを組んだりして…(それじゃあ、「ふ○ん○ーど」みたい)。



さたけまさあき　26歳　空手家（正道会館所属）
●単なる空手家を超越し、現在、あらゆるメディアで才能を発揮している真のヒーローである。

構成・馬田康夫

異色人インタビュー

★闘神拳王!! 佐竹雅昭の華麗なる格闘人生!!



あの前田日明（リングス）をして「プロ以上のプロ」と言わしめた超絶爆発格闘家・佐竹雅昭氏が、かなりのゲームフリークだということが判明した。さっそく取材を申し込んだ我々の眼に映ったのは、あり余る才能を全方向に発射する、ウルトラストロングガイであった。



佐竹雅昭自己を語る

（春麗が表紙のゲーメスト5月号を見て）
「おっ、チュンリーだ!この娘はええねえ」
—佐竹さん、使用キャラは春麗ですか?
「そうですわ。アニメ化しないんですかね～。ヌードを見たいわ（笑）」
—かなりのめり込んでますね（笑）。
「ええ。コミケとかいきたいんですけど、この体だと一発でバレちゃいますから（笑）。でも、真剣にやるときはリュウか本田でやりますわ。最近は道場のみんなも盛り上がってますからね～」
……いきなりストⅡの話題が盛り上がり、こっちで考えていたインタビューの台本はあとかたもなく砕け散ってしまった。何かが違うのだ、この人は。とてつもないバイタリティを発散する体のまわりにはハッキリと銀色のオーラが……
—ゲームと出会ったのはいつごろですか。
「そうですね～、あの～、この前押し入れから出てきたんですけど、任天堂のゲームフィフティーン。あれが一番最初かな。あとはブロックくずしにインベーダーに…。そうそう、インベーダーは郷ひろみが筐体買ったっていうんでえらくうらやましかったですわ（笑）」
—へえ、郷さんは買ってたんですか（笑）。
「そう。もちろん、名古屋撃ちも極めましたよ。で、その後はゼビウスやって、ハイパーオリンピックをねえ、この、定規でねえ（笑）」
—本物ですね。王道をいってますね。
「そうでっしゃろ。一応、ゲーム評論家という肩書も持ってるわけですから。まだまだ肩書ありますよ。格闘家という以外に、マンガ評論家、お笑い評論家、そしてAV評論家とねえ（笑）」
—ど、どうしてそこまで…。

私はバラエティ格闘家です

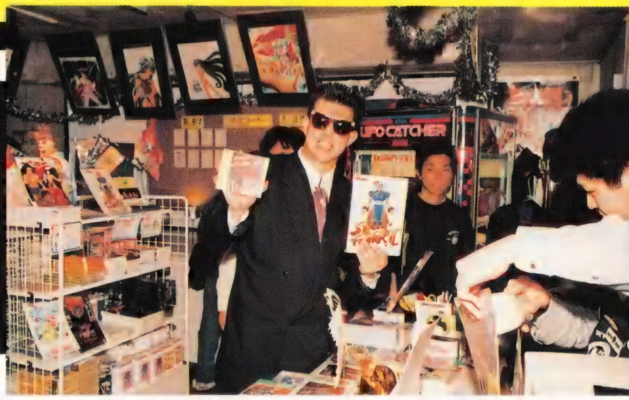
「やっぱり、あのー、何でも押さえておきたいんですわ。よく、いってますよねえ『俺はこれしかやらん。ほかは関係ない!』みたいなの。ああいうのがイヤでねえ。やっぱり何でもやってみるべきですよ。これからは格闘

佐竹の爆発!!ゲ屋日記

佐竹氏の要望で我々はゲ屋にストⅡ対戦をしに出向いたのだが…。



フッフッフッ、私が格闘で負けるはずはない！



やっぱりストⅡやるっきゃねーわな、あれ、このノートは？おおっ！いいねえ、これひとつ買わしてもらいますわ！オヨッ？このCDも買わなあかんな～、じゃ、これも。



アレッ？山河さんひどすぎるわ。何やねん、ジャブ昇龍拳って？

爆発！異色人インタビュー
人生超越！佐竹雅昭

↓↘Photo 森沢志津雄



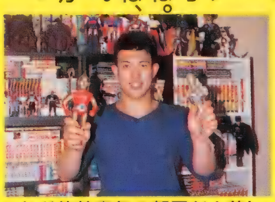
うお～ら～、どうだ、ビビッたか！スミス、でもガードしてるんだよなあ。


佐竹にしては、めずらしくダウンを見せたこの試合。しかし、どうってことあねえ！（3月26日・対モーリス・スミス戦）

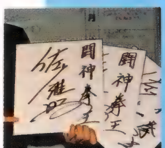
家も格闘ばっかりじゃアカン！（笑）」
――なるほど。でも、一般的に〝趣味の広い人〟というのは「広く浅く」って感じで、佐竹さんの域までは達しませんよね。
「う～ん、どうなんだろうなあ。自分がオタクだからかなあ（笑）。〝格闘とオタクの融合〟って感じですからね、私は（笑）」

夢を見る側から与える側へ

――佐竹さんの現在のこの意識状態というのは昔からなんですか、それとも何か啓示をうけて（笑）とか。
「啓示というか、自己意識をあえて変革した（笑）、というのはありますね。中学時代の話なんですけど、まあ、中1まではマジメだったんですよ。それがですね、好きな女の子に告白できない、と。それが原因でグレだしたんです（笑）。で、けっこうムチャクチャになったんですわ。学ランとかに凝ったりしてね、〝忍者〟とかいうズボン買ったり（笑）」
――どんなズボンなんですか。
「普段は全然普通なんやけど、ファスナーをいじくるといきなり2倍くらいの太さになるんですわ（笑）。まあ、それでですね、中3のある日、急に『これではいかん』と思い立って、いきなり生徒会長に立候補したんです」
――あまりに唐突ですね。
「ええ、それで演説がけっこうウケて当選してしまったんですよ（笑）。それからね、何かこう、群衆を操る快感がクセになって（笑）。
でね、マンガとか格闘とかアイドルとかの、自分に夢を与えてくれたものがありますよね。そういうものに対してですね、借りを返さなアカンと（笑）。夢見ているだけじゃしょうがない。今度は自分が夢になってやるぞ!!てな感じで」
――ううっ、美しい！感動的なお話ですね。
「やっぱり、少年少女たちに夢を見せてやりたいんですよ。みんなもっと徹底的にいろんな物にのめりこんでほしいね。最近は何かこう、さめてる奴が多いからねえ。爆発しろ～！」
……あらゆるカテゴリーを超えて突き進む佐竹選手。我々もがんばらなければ合わせる顔もないではないか。みんなで精進しよう!!


これが佐竹青年の部屋だ！美しいね。

やった！サインがもらえるぞ!!



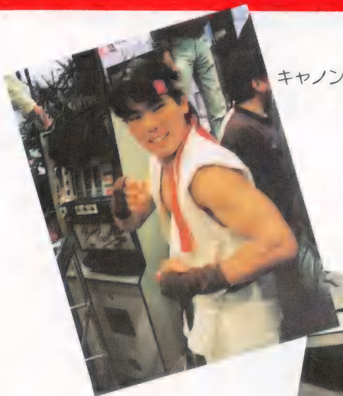
幸せ者のキミたちに、佐竹氏の格闘エキスがたっぷりつまったサイン色紙をプレゼントするぞ（5名様）！官製ハガキで6月15日までに、この記事の感想を書いて「ゲーメスト編集部佐竹先生係」まで送ってくれ！これは家宝にするしかね～な！


今回はちょっと修業が足らなくて山河さんに負けてしまったが、次はもう許さんぞ！俺に恥をかかせやがって。本物の格闘なら1発でKOなんやがな～。オイッ！山河、てめえの命はもうないと思え！次回はパーフェクトでKOしてやるからな。覚悟しとけよ！


何や～、みんな俺と闘いたいのか？よし、全員相手するぜ。


へん、もう対戦なんかよりこっちのほうがええわ！

プリート軍団!!
名古屋でGO!!



キャノンにもリュウはいた。



さすがにみんな疲れきみの表情ですねえ。対戦を終わってからみんなで1枚。



茶色のセーターが店長さん。その右の人は豊橋のゲーセンの人。筐体の上によじのぼってメモをとりつつ「おおっ」という表情。

キャノン最前線

ストⅡ対戦隊員…C・LAN、やまかわ悠理、RIK君
㋘屋販売隊員…加藤剛、中山幹康、宮本英明
カメラマン…佐藤孔建

さすがハイスコア掲載店キャノン最前線◆負けても冷静な分析を

最初に言っとこう。今回は今までの巡業の中で最低の成績だった。C・LAN、やまかわ、RIK、3人とも3勝7敗。

もちろん、我々はプロの名にかけて、言い訳は決してしない。

①1時間半も遅刻していったので最初から気持ちに余裕がなかった。

②相手方にガイル使いが多かった。

③やはり長旅でつかれていた。

④このときいそがしくて、ちょうどストⅡを1週間くらいやってなかった。

①～④のようなことがなかったとはいわない。だが、いさぎよく、スッパリとそういうことをいうのはやめておこう。言い訳になるから。

大混雑でつり銭バラまき!!

キャノン最前線には、2時到着の約束だった。東京を9時30分には出たのだが、1時間半も遅れてしまった。

現地に到着。もう歩道にまで人があふれちゃってる。

㋘屋販売店設置がまずたいへんだ。2階に机だとか、グッズだとかを運ばなけりゃいけない。階段も人がいっぱいで、ほとんど動けない。だが何とか根性で設置するも、つり銭ばらまいちゃったときは、正直いって泣けてきそうでしたが、僕らはくじけません。

店員さんや常連の方にも手伝ってもらって、何とかお客さんに並んでもらうことができ、よかった、ヨカッタ。

キャノン最前線は2階に分かれていて、1階は主にクレーンとか大型。2階はビデオゲームがメイン。ストⅡも2階にあるわけだ。モニターも設置して、いざ対戦。全30試合で、こちらは選手3名。5試合やって交代し、前半15試合をこなすというやり方。

相手方は、地元の人は半分くらいで、あとは、県内のいろんなところからの遠征組。

前半戦。おお、みんな1勝しかあげられない。顔色なし。勝った人にだけ進呈するテレカが残り少ねえぞ!!やばーい。

C・LANはひたすらうつ向き、やまかわは、うで組をしたまま硬直。RIK君は幽体離脱を起こした。

後半戦は、みんな2勝3敗。ここだけ見れば、クソボロまではいかず、といったところだ（まあ結局全員3勝7敗ってことね）。

あー負けた、負けた。雨まで降ってきたし、もう帰りたーい。なんてことはいわず、ニコヤカにあいさつし、さわやかにキャノン最前線を去ったのである。

㋘屋売り切れ続出で、航空便で追加グッズをゲームプラザAに届けるように新声社にTEL。

あしたにそなえて腹ごしらえ、焼き肉屋（混んでて入れない）、ステーキ屋（高すぎて入れない）、うどん屋（納得いかない）、そしてやっととんかつ屋に落ち着いてホテルにしけこんだのであった。



モニターで の熱戦を見る。

俺たちコン
㋘屋宅配便★



ゲームプラザAのみなさん。この日はいい天気でいい気持ち。

㋘屋宅配便のストII巡業も今回が最後ということになりそうだ。次回からはダッシュでの対戦になるだろうから。

最終戦を飾ったのは愛知県岡崎市のキャノン最前線（4/4）と、尾西市のゲームプラザA（4/5）だ。

どっちもガッツあふれる出迎えをしてもらって、熱いモノがこみあげたぞ。じゃ、尾張編GOじゃ!!ウェーップ!!



女性ファンの背中にサインしてノボせあがるC・LAN。



ゲームプラザAのチャンピオン、高橋君。

ゲームプラザA

アットホームなゲームセンターだゲームプラザA

体調万全、いざ!

前日にキャノンでくそみそにやられたゲーメスト対戦メンツはうかぬ顔で朝の挨拶を交わす。販売員たちとは実に対照的だ。

やまかわ、C・LAN、RーK君の3人は通りがかりのゲーセンで早朝練習を決行。郊外だったので店内はガラガラで、スムーズに朝練が行えたのは幸いだった。

そしてゲームプラザAに到着。すでに準備はできていた。

店の雰囲気はアットホームで小さな子供たちも多く、対戦しやすい環境であったといえよう。

そして対戦が開始された。店内に溢れんばかりに集まってくれた人たちは、モニター2台に見入っている。

計30人との対戦が終了。意外に短く感じられた。

対戦成績は、やまかわが9勝1敗。本田、ブランカ、ザンギがメイン。C・LANも9勝1敗。リュウ・ケン、チュンリ、ブランカなどを使用。RーK君は8勝2敗。ダルシム、本田などを使用。

朝練の効果もあってか、何とか面目を保てた形となり、胸をなでおろす3人であった。

そして対戦が終了すると、「お疲れさまでした。2階で昼食をどうぞ」の一声。

言われるままに2階に上がると、そこには超豪華弁当が。刺身やカツや煮物など、普段コンビニ弁当しか食ってない我々は驚愕をおさえきれないほどの豪華さだった。また、名古屋ではエビがお決まりらしく、エビフライ2本とエビの丸焼きまで入っていた。う～ん、太っ腹。

㋘屋の売り上げも上々。売り切れ商品も続出してしまった。買ってくれたみなさん、どうもありがとう。そして、買えなかったみなさん、ごめんなさい。

このように、何の問題もなく終了したかに思われた㋘屋宅配便2日目であったが、この後に…。

サイン攻めの嵐。やまかわはさすがに手慣れたもので、サクサクとサインをしていたが、ほとんどサインなどしたことのないC・LANとRーK君はしどろもどろに緊張と照れを隠せなかった。どうも肝心のサインのほうもみみずののたくったような字だったような気がする。もうしわけない。

その後はしばらく店内で遊んでいたのだが、1000円を両替しようとして50円玉が20枚出てきて、小銭入れを満タンにさせられた者が2名いた。

このことからわかるように、このお店のゲームは全台50円。ニューゲームはもちろん、大型だろうがUFOキャッチャーだろうが全部50円だ。これはかなり親切だ。

店内から一歩外へ出ると、広々と視界が広がる。実にほのぼのとした世界がそこにある（でも当然他の店や国道、立ち並ぶ家々はある）。

そうこうしているうちにいよいよ東京へ帰る時間。店の人に別れの言葉を告げると、キャプテンアメリカで調子よく進んでいたRーK君を無理やり㋘屋号にひきずり込んで名古屋を後にする我々であった。

非常に長かったような、また短くもあったような2日間だった。

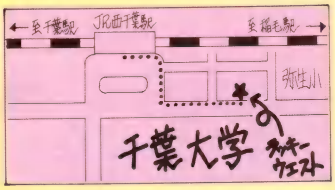
キャノン最前線、ゲームプラザAに来てくれたみなさんどうもありがとう。



おそろいの「ゲームプラザA」Tシャツ。 ここにはケンとハイソンが･･。

㋘屋宅配便のお知らせ

6月14日1時から　ラッキーウェスト2
千葉県稲毛区弥生町1-15 TEL043(252)2403



第2回 集え!!強者!!

ゲーメスト杯争奪 全日本SF(ストリートファイター)Ⅱダッシュチャンピオンシップ開催!!

大募集!! 参加店

'92年10月11日

三省堂新宿ホール

東京都新宿区西新宿4－15－3

日本一を決定しようぜ！

●プレイヤーの皆さんに●

ゲーメスト読者の熱い要望にこたえて、ストⅡダッシュ全国ゲーム大会を開催するぞ！
夏休みに全国のゲームセンターで予選を行い、本大会出場者を決定。10月11日に東京三省堂新宿ホールで日本一が争われる。大会を盛り上げるため、多数の参加店を募集中!!
くわしいルールその他は次号を待て。

●参加店大募集！(締め切りは6月10日デス)●

参加希望店はＦＡＸ（０３－３２９３－９３２９）で①店名②住所③電話番号④店長氏名及び承諾印⑤予選担当者名を明記の上、全国大会予選参加希望とそえてストⅡダッシュ全国大会実行委員会宛に申し込んで下さい。
※参加希望店が多い場合は抽選になることがあります。あらかじめ御了承下さい。

●会場設営費及び通信費等は新声社負担●当日の交通費は参加者の自己負担とします。●電話03(3293)9328

■主催：月刊ゲーメスト、ストⅡダッシュ全国大会実行委員会

北から南から全国4,027高校を網羅。

監督や選手になって、地方大会・全国大会の夢の対戦！

君の母校は？出身校は？

さがせ、さがせ、シャッフルシャッフル

対戦ごとにどんどん強くなる

愛校心100%のゲーム。

夢の甲子園優勝だ！

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

本松蟻崎
本松県ヶ丘
本松工
本松深志
本松筑摩
本松美須丘
伊上那農
田上
田上西
田上千曲
田上染谷丘
田上東
州信工
訪諏実
訪諏清陵
訪諏二葉
坂須
坂須園芸
坂須商
坂須東
穂赤
町大
野辰
田池工
条中
野中
野中実
野中西
野長
野長吉田
野長工
野長高専
野長商
野長西
野長東

野長南
野長日大
原塚青雲
川田
海東大三
部東
安南曇農
馬白
山飯照丘
山飯南
山飯北
田飯
田飯工
田飯長姫
田飯風越
士富見
高穂商
科豊
月望
佐北久農
部北
輪箕工
科明
曾木山林
曽木
沢野南
沢野北
科蓼

山梨

山塩
山磯工
田吉
田吉商
摩巨
南峡

北峡
北峡農
山桂
府甲一
府甲工
府甲商
府甲昭和
府甲西
府甲東
府甲南
陵甲
梨山
梨山一商
梨山園芸
梨山学院付
梨山農林
川市
台駿甲府
野上原
延身
和石
穂増商
月大短大付
村谷工
京帝三
留都
海東大甲府
川日
大日明誠
本日航空
崎韮
崎韮工
根白
士富河口湖
富北士工

新潟

田安
茂羽
燕川
工燕
沢塩商工
茂加
茂加暁星
茂加農林
崎柿

巻川
工巻
農巻
根関学園
川吉
田吉商
農興館
和敬学園
附見
泉五
川荒
志高
田高
田高工
田高商
田高農
埼黒
渡佐
渡佐農
条三
条三工
条三商
条三東
魚糸川
魚糸川商工
日十町
日十町実
出小
千小谷
千小谷西
代松
越上
井新
潟新
潟新向陽
潟新工
潟新江南
潟新産大
潟新商
潟新西
潟新青陵
潟新第一
潟新東工
潟新東
潟新南
潟新北
潟新明訓
津新
津新工
津新南
発新田
発新田商
発新田中央
発新田南
発新田農
原水
越西
新西発田
川西竹園
西川
川相
松村
上村

上村桜ヶ丘
越中
条中
条中工
岡長
岡長向陵
岡長工
岡長高専
岡長商
岡長大手
岡長中央
岡長農
江直津
江直津工
川津
南津
京東学新潟
沢湯
尾栃
本日文理
生能水産
崎柏
崎柏工
崎柏商
崎柏常磐
崎柏農
根白
水分
栄豊
越北
之堀内
恒有
板与
津両
日六町

静岡

原庵
東伊商
東伊城ヶ崎
東伊平
豆伊中央
佐引
須横賀
田下北
川掛工
川掛西
賀気
川菊
原吉工
原吉商
田吉
橋川
誠興
揚桐
谷金
西湖
殿御場
殿御場西
殿御場南
際国海洋
久佐間
ヶ三日
島三
島三南
沼市津
智周
善修寺工
野春
笠小農
山小
津沼学園

津沼工
津沼高専
津沼商
津沼城北
津沼東
津沼北
津焼水産
津焼中央
居新
森川
原榛
野裾
稜星
水清工
水清市商
水清東
隷聖学園
岡静
岡静学園
岡静工
岡静市商
岡静市立
岡静商
岡静西
岡静東
岡静南
岡静農
岡静北
清静工
根川
良相
井袋
井袋商
井大川
新池田
泉長
竜天林業
方田農
田島
田島学園
田島工
田島商
海東大一
海東大工
枝藤東
枝藤北
枝藤明誠
俣二
大日三島
山韮
海熱
業農経営
田磐商
田磐南
田磐農
松浜湖南
松浜工
松浜商
松浜城北工
松浜西
松浜東
松浜南
松浜日体
松浜北
北浜西
名浜
士冨
士冨宮西
士冨宮農
士冨宮北
士冨東

愛知

久阿比
工愛大名電
知愛
知愛工
知愛商
美渥農
丘旭
城安
城安東
城安南
城安農林
台衣
宮一
宮一興道
宮一工
宮一商
宮一西
宮一南
宮一北
色一
沢稲
沢稲東
投猿農林
須横賀
崎岡
崎岡工
崎岡商
崎岡城西
崎岡西
崎岡東
崎岡北
茂加丘
技科高豊田
南海
江蟹
郡蒲
郡蒲東
谷刈
谷刈工
谷刈北
倉岩
工起
里菊
良吉
栄享
山犬
山犬南
陽向
田幸
南江
蔵高寺
浜高
府国
織佐工
丘桜
台桜
河三
好三
谷三水産
習時館
若社
山守
日春井
日春井工
日春井商
日春井西
日春丘
坂小井
牧小
牧小工



甲子園2

テレホンサービス 東京03(3709)5806 大阪06(365)0040

KAC K.AMUSEMENT LEASING CO.
発売元：ケイアミューズメントリース株式会社
ファミコン事業部 〒158 東京都世田谷区用賀2-39-17 用賀駅ビル303号
大阪支店 〒530 大阪市北区西天満3-6-22 北大阪屋ビル
お問い合せ▶東京03-3709-7701 大阪06-365-8879

6月19日 発売
価格8,900円

総合プロデューサー 永田かつみ
テーマ曲「君よ、8月に熱くなれ！」


ネオジオ最新情報を電話で聞こう。
ネオジオ なんでも相談室☎06-338-8188
●ソフトカタログ差し上げます。ハガキにて 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号㈱エス・エヌ・ケイ G7係まで。
NEO GEO
TM
超ド級ゲームマシンネオジオ
6月19日 発売予定
ANDRO DUNOS
© 1992 SNK CORP. © 1992 VISCO.
アンドロデュノス
ネオジオ専用ロムカセット/予価23,800円(税別)
発進!マルチウエポン・シューティング。
マルチスクロールの宇宙へ飛びたて。
パワーアップ・シューティングが、ネオジオでまたまた進化した。マルチにチェンジするショットを武器に、宇宙に挑め!
NEO·GEO
ネオジオのお求めは、全国百貨店、玩具店、電化店で。

The Future Is Now
SNK



ネオジオ専用ロムカセット/予価25,800円(税別)

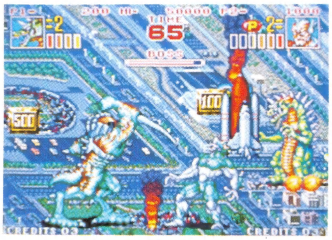
壮絶！巨大モンスターvs地球外生命体。ギッシリ！全7ラウンドの格闘バトル。都市で、深海で、砂漠で…建物を投げ飛ばし、山をも崩しさる超過激モンスターアクション、新要素を満載し再び出現！より強大な敵を迎え、世界は新たな炎に包まれる。2人同時・対戦プレイ可能で6月登場。



● 3タイプからの選択可能



● 過激な特殊攻撃技の数々



● ビルや戦車も武器となる



● 多彩なボーナスステージ



カプコンのゲームをプレイしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送り下さい。PGC(プレイゲームカード)を差し上げます。
(住所・氏名・年令・職業・電話番号をお忘れなく)

ゲーメスト
7 July 1992
No.74
平成4年7月1日発行(毎月1回1日発行)
第7巻第7号通巻第74号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
特別定価 550円(本体534円)送料81円

雑誌03659-7 Printed in Japan

T1003659070553